¡ULTIMA HORA! TE CONTAMOS TODO SOBRE LA FUTURA CONSOLA X-BOX
www.zetazeta.com•www.zetasuperjuegos.com
SUPERJUEGOS
GRUPO ZETA
SOLO 400 PTA.
Nº 106. FEBRERO 2001. 400 PTAS. 2,40 EUROS
SUPLEMENTO INTERIOR SUPERTRUCOS
16 PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO
NOVEDADES
THE BOUNCER
FIGHTING VIPERS 2
FEAR EFFECT 2
MOTO GP
BANJO TOOIE
EL AÑO DEL RPG
COMIENZA EL NUEVO MILENIO CON TRES OBRAS MAESTRAS DEL GENERO: LEGEND OF DRAGOON, PHANTASY STAR ON-LINE Y FINAL FANTASY IX
00106
8 420565 037006

SQUARESOFT®
www.square-europe.com/ff9
©2000, 2001, Square Co., Ltd. All rights reserved. - Final Fantasy, SquareSoft and the SquareSoft logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.
PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainmnent Inc.
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP
PlayStation

# En portada

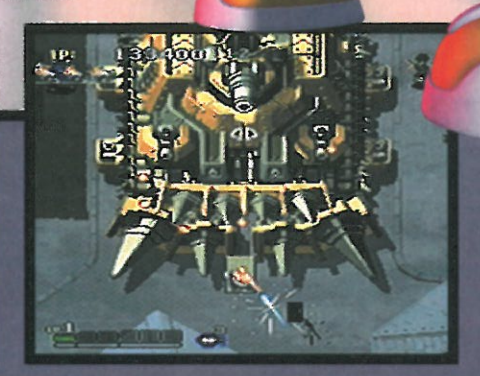
Vuelve el género consolero por antonomasia, y el que más satisfacciones nos ha dado a los amantes de las aventuras épicas. El RPG está de moda. **Square** ataca por novena y última vez en su conocida **Playstation** con un capítulo que promete superar todo lo visto en cuanto a perfección técnica y argumental. **Sony** no se duerme en los laureles, y planta cara con Legend of Dragoon, cuatro cd´s que auguran fuertes emociones enmarcadas en una historia absorbente. Por último, pero no menos importante, el **Sonic Team** de **Sega**, con el genio visionario **Yuji Naka** a la cabeza, pretende revolucionar el concepto de RPG con la inclusión por primera vez en una consola del juego en red. Algo que sin duda, dará mucho que hablar en un futuro que se presenta apasionante.

# sumario nº 106

## Super nuevo

# Secciones

# A fondo



www.zetasuperjuegos.com

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons y Antonio Asensio Mosbah**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Lázaro Fernández Montero** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **J. C. Sanz, F. J. Bautista, J. Iturrioz, Ana Márquez, Oscar Morales, Luis Mittard, Daniel Rodríguez, Jasón García, Manuel Martínez, José Burdiel, M. Almedina, Isabel Garrido, Tania Ortega** y **Enrique Berrón** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

**UNIDAD DE REVISTAS**
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Juan Pescador**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

**PUBLICIDAD Y MARKETING**
Gerente de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
**Centro:** José Miguel Rodríguez (Jefe de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
**Cataluña y Baleares:** Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
**Levante:** Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
**Sur:** Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
**Norte:** Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
**Alemania:** Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20. **Benelux:** Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46. **EE. UU.:** Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99. **Francia:** M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00. **Reino Unido:** Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01. **Italia:** Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91. **Paises Nórdicos:** Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26. **Portugal:** P. Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76. **Suiza:** Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. **Japón:** Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

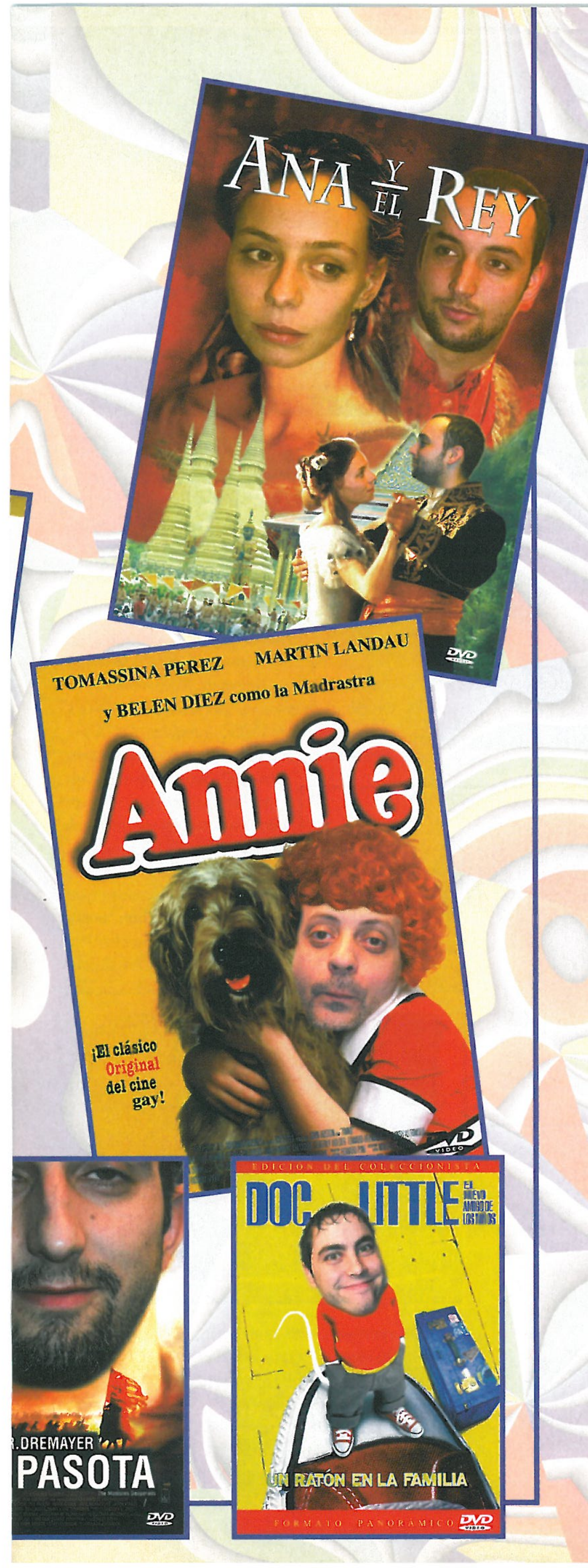
**Fotomecánica:** GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
**Impresión y Encuadernación:** Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
**Distribuye:** Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
**Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América:** Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
**Distribución en Argentina:** Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

**Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:** 400 pesetas (incluido transporte). **Depósito Legal:** B. 17.209-92
***Printed in Spain***

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

## HOY, EN CINE DE BARRO...

Dentro de nuestros ambiciosos proyectos para abarcar todos los tipos de entretenimiento (prensa, televisión, saunas), hemos decidido fundar una productora de cine, con vista al mercado del *DVD*. Aquí tenéis los primeros lanzamientos, algunos de los cuales ya han sido seleccionados para el prestigioso **Festival du Cinema Cutresque de Addis-Abeba-A-Morro**.




## Editorial

**Este es el primer mes en el que realmente hemos apreciado el comienzo del ocaso de PlayStation. Una consola que ha llegado con todos los honores a su jubilación y que nos deja una heredera que promete.**

**MARCOS GARCÍA**

# EN EL RECUERDO

El escasísimo número de lanzamientos para **PSX** de este mes, y los pocos que se anuncian, ya ponen bien a las claras que nuestra querida «Play» comienza a retirarse del camino para dejar paso a los nuevos «monstruos». Eso no quiere decir que ya no vaya a haber juegos buenos, que los habrá, sino que aquél incesante chorro de novedades se ha convertido en un goteo, no exento de calidad, pero que ya anticipa el cierre total del grifo que nos ha inundado durante estos últimos años. **PlayStation** ha sido una consola vital en la evolución de este mundillo, siempre quedará en nuestro recuerdo y, para muchos, habrá servido de bautismo en el maravilloso universo del *bit*. Su testigo lo recoge **PS2**, una consola con un extraordinario futuro pero un presente todavía inmaduro, del que toman ventaja máquinas como **Dreamcast**, cuyo catálogo es incontestablemente el más potente del mercado. Pero, ¿hasta cuándo? Los próximos juegos para **PS2** -*Gran Turismo 3 A-Spec* por ejemplo- y el desembarco de **X-Box** pondrán difícil al colosal sistema de entretenimiento de **Sega** el mantener su liderazgo con tanta superioridad. Pero eso lo veremos con el tiempo. De momento os animo a descubrir una nueva revista que hemos preparado con toda la ilusión del mundo desde esta redacción. Su nombre es **PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL**, que además de incluir un CD con demos de **PS2** de regalo os ofrece información de DVD, música o nuevas tecnologías. Esperamos que la acojáis con el mismo cariño que a **SUPER JUEGOS**.

**Tres son las principales noticias de las que nos hacemos eco. En primer lugar ya sabemos el diseño y las características definitivas de la anhelada XBox; en segundo lugar, Infogrames distribuirá el próximo capítulo de la saga Final Fantasy y, por último, os damos a conocer nuestra nueva revista oficial de PlayStation 2.**

## HACIENDO NUMEROS

| | |
|---|---|
| CPU | 733 MHz |
| Procesador gráfico | Chip a 250 MHz Nvidia |
| Memoria total | 64 MBytes |
| Velocidad bus datos | 6,4 GBytes/segundo |
| Rendimiento poligonal | 125 Mill./segundo |
| Texturas simultáneas | 4 |
| Fill rate (sin texturas) | 4 GBytes/segundo |
| Fill rate (1 textura) | 4 GBytes/segundo |
| Fill rate (2 texturas) | 4 GBytes/segundo |
| DVD | 2-5x |
| Disco duro | 8 GBytes |
| Tarjeta de memoria | 8MBytes |
| Ethernet | Sí (10/100) |
| USB | Sí. 5, incompatibles PC |
| Entrada pads | 4 |
| Canales de sonido | 256 |
| Soporte para audio 3D | Sí, 64 canales |
| Soporte MIDI+DLS | Sí |
| Filtros audio hardware | Sí |
| Conexión Internet | Sí |
| Soporte para HDTV | Sí |
| Resolución máxima | 1920 x1080 píxeles |

## MICROSOFT CALIENTA MOTORES

# *XBOX YA VA TENIENDO FORMA*

Hace apenas un mes que se hacía la presentación oficial de la consola que el gigante **Microsoft** sacará al mercado el próximo año. El 6 de enero pasado en el **CES** de **Las Vegas**, por fin conocíamos, por lo menos, el aspecto exterior que tendrá el nuevo *hardware*. Otra historia serán los interiores de la «bella» o la «bestia», según queráis definirla por estética o por potencial técnico. Las cifras están bailando continuamente, pero en cualquier caso te incluimos a la izquierda, las últimas cifras barajadas hasta el momento. Exactamente era a las diez de la mañana, hora local, cuando el pintoresco magnate de la informática, **Bill Gates**, destapaba una misteriosa urna que dejaba ver la nueva máquina. No tan «verde» (literalmente hablando) como veíamos en los primeros reportajes sobre lo que por entonces era un proyecto. Mucho más austera, cuadradita, en un elegante negro. **Xbox** cuenta con una sola toma de corriente, una salida de vídeo, un *jack* RJ-45, un ventilador/extractor bastante grande y cuatro puertos para conectar dispositivos tipo *USB*. En cuanto al *software*, han confirmado su apoyo a **Xbox**, entre otros, **EA** (con *Knockout Kings* y *SSX Snowboarding*), **Konami** (con *Metal Gear Solid X*), **Unique Development Studios**, **Rebel Act** (*Blade Of Darkness*), **Climax**, **Ubi Soft**, **Activision**, **THQ**, **Capcom**, etc. Esto por si hubiera alguna duda.

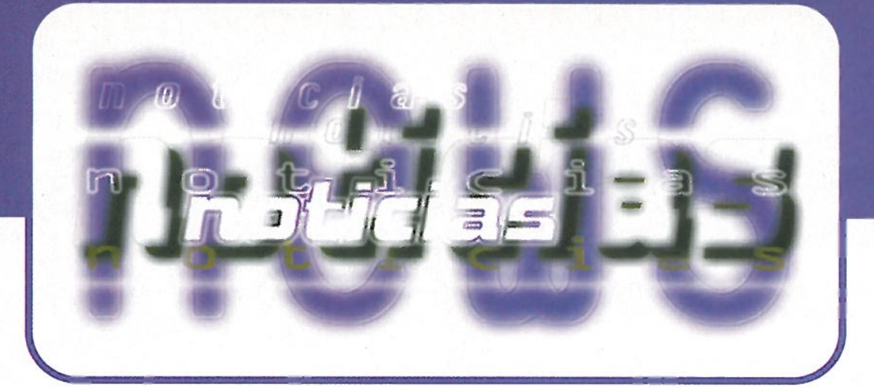
*Los mandos cuentan con 2 slots para conectar tarjetas y rumble interno. Cada pad cuenta con 2 gatillos analógicos, 6 botones de acción también analógicos (A, B, X, Y, Blanco y Negro), 2 sticks analógicos (a derecha e izquierda) y botones Start y Back.*

## NOTICIAS GRUPO ZETA

# YA A LA VENTA PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL. MUCHO MAS QUE VIDEOJUEGOS

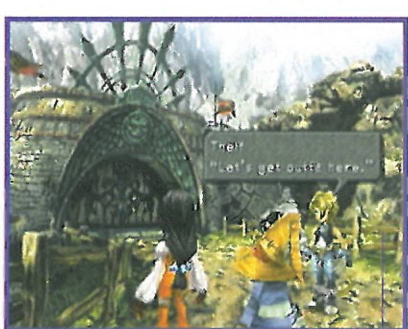
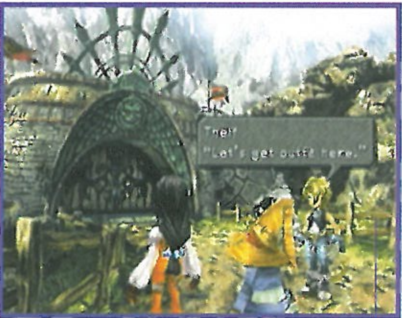
***James Armstrong**, Director General de **Sony Computer Entertainment**, y **José Sanclemente**, Consejero Delegado del **Grupo Zeta**, en el acto de la firma del acuerdo entre ambas compañías.*

Fruto del acuerdo entre **Grupo Zeta** y **Sony Computer Entertainment**, ya ha salido a la venta una nueva publicación destinada, no sólo a los amantes de los videojuegos, sino a cualquier entusiasta de las nuevas tecnologías. **PlayStation 2** ofrece mucho más que videojuegos de última generación. Esa dimensión global de la máquina precisaba de una revista que surtiera de todo tipo de información tanto a sus usuarios, como a cualquiera que desee estar a la última. Con esa intención sale al mercado **PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL**, una revista moderna tanto por su contenido como por su diseño. Será la única del mercado que ofrezca un CD con demos de los mejores juegos de **PS2**. Se podrán encontrar reportajes exclusivos, avances de los juegos más esperados y análisis rigurosos. También los últimos lanzamientos en formato *DVD* se destacan en la revista, con una explicación pormenorizada y valorada de los «extras» que cada película ofrece, así como de sus características audiovisuales. Los últimos lanzamientos del panorama musical también tendrán cabida, así como lo mejor de Internet. Además, los apasionados de la electrónica de consumo descubrirán los *gadgets* más sorprendentes. **PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL** es el mejor escaparate de lo que ofrecen las tecnologías de vanguardia.



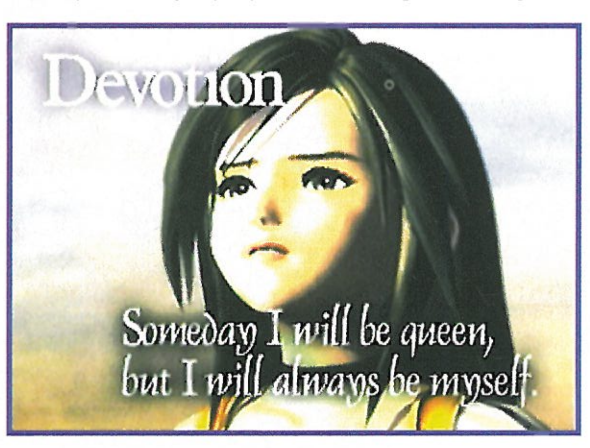

INFOGRAMES-SQUARESOFT

## FINAL FANTASY IX DESEMBARCA EN EUROPA

De seguro un nuevo éxito que engrosará el palmarés de una saga que ya ha vendido más de 30 millones de unidades.

Este mes de febrero la compañía **Infogrames** será la encargada de distribuir en nuestro país el esperado título de rol para **PlayStation** y **PSone**, **Final Fantasy IX**. La nueva entrega de la saga más conocida del género del *RPG* llega por fin a **Europa** después de haberse paseado desde julio de 2000 por **Japón** y desde noviembre de ese mismo año por los **Estados Unidos**. Según **Yuji Shibata**, Director General de **Square Europe** (compañía encargada de la publicación del título), «*Final Fantasy IX es el ejemplo perfecto de la agenda de Squaresoft, un juego profundo y penetrante con altos valores de producción y una fabulosa oferta para los jugadores de cualquier nivel*». Sus palabras quedan respaldadas por un juego que parte de las pérfidas intenciones de un personaje extremadamente malvado. Es la Reina Brahne, de Alejandría, que quiere dominar el mundo como muchos de los villanos que hemos conocido a lo largo de nuestras «correrías virtuales». Manejando ocho personajes distintos que siguen al avispado ladrón Zidane, deberemos llegar al final de la aventura. En febrero en **España** de la mano de **Infogrames**.




## UNA AYUDITA EXTRA EN LA PAGINA WEB DE SQUARE

Si pensáis que no estaréis lo suficientemente «finos» en esta nueva aventura de **Square**, no os agobiéis antes de tiempo. Para ayudar a los jugadores que lo deseen, **Square Europe** se ha unido a **Piggyback Interactive**, con la intención de crear una detallada guía del juego. Allí encontraréis trucos, mapas, consejos... en definitiva, la solución a todos esos callejones sin salida en los que podáis caer a medida que jugáis. Además, la *web* de **Square Europe** revelará secretos extras no contenidos en la guía. Para ello deberéis utilizar las claves de la guía, ser usuarios registrados de la *web* y conectaros así a **www.square-europe.com/ff9**. Por cierto, no seáis impacientes, hasta que el título no esté a la venta, no podréis acceder a este apartado de la página de **Square** en **Europa**.

De nuevo unos escenarios en 3D cuidados al detalle. En este caso la inspiración para las ciudades recreadas parece haber estado en la época medieval.

HASTA AHORA
LO PEOR
QUE TE PODÍA ATACAR
EN INTERNET
ERA UN VIRUS.
SEGA
INCLUYE DEMO JUGABLE
SONIC ADVENTURE II DE REGALO.
Si estabas pensando en dar el salto al juego on-line, este es el mejor momento. Llega Phantasy Star online, la mayor aventura en la Red que jamás haya existido. La primera con traducción simultánea, para que puedas jugar en equipo y a la vez entenderte con dreamers de cualquier rincón del Planeta. Prepárate para enfrentarte a 1 Gds cargado de enigmas, batallas on-line en tiempo real, naves espaciales y criaturas siderales dotadas de una inteligencia letal. Empieza diseñando tu propio personaje: elige su anatomía y define su indumentaria. Ha llegado el momento de jugar on-line de verdad. A lo grande. Sin idiomas. Sin fronteras.
PHANTASY STAR ONLINE
Imprescindible unidad Virtua Memori.
SONIC TEAM
Dreamcast.
© SEGA CORPORATION, 2000. SEGA AND DREAMCAST ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION.

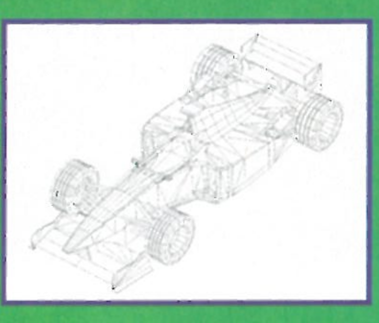
**El pasado 14 de diciembre tuvimos la oportunidad de hablar en exclusiva con dos componentes de SCEE Liverpool, los responsables de la primera entrega de Formula One para PlayStation 2. Clemens y Martin nos contaron todos los secretos de su juego y aprovecharon para degustar platos típicos españoles y perderse en la noche madrileña.**

FORMULA ONE 2001

# Psygnosis continúa su saga de F1 en PlayStation 2

Una de las series deportivas que más éxitos ha cosechado en **PlayStation** está preparada para dar el gran salto a los 128 *bits* de **Sony**. Dos miembros del equipo que se encuentra desarrollando este título, ahora conocidos como **SCEE Studios Liverpool**, viajaron hasta **Madrid** para mostrarnos las excelencias de su obra. **Martin Harrow** (*Associate Producer*) y **Clemens Wangering** (*Head of Brand Developer*) nos contaron al detalle todo lo que quisimos saber sobre **Formula One 2001**. Su ambicioso proyecto no se queda en un mero alarde gráfico del *Emotion Engine*, ya que se ha utilizado la potencia de la consola para potenciar la jugabilidad al nivel de los seguidores más exigentes del género.

*Los creadores han representado fielmente las condiciones atmosféricas.*



## Carrocerías al detalle

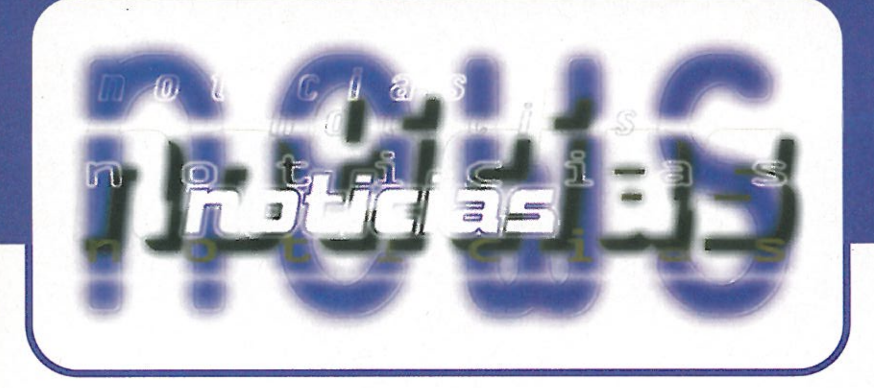
**Formula One 2001 cuenta con la licencia oficial de la FIA, así que los aficionados a este deporte podrán disfrutar con todas las escuderías y pilotos de la presente temporada. SCEE Studios Liverpool ha diseñado concienzudamente cada uno de los vehículos llevando al juego hasta cotas increíbles de realismo.**

conducción estén presentes, confirmando a ***FO 2001*** como uno de los simuladores más completos. Sin olvidar las opciones correspondientes para que los principiantes disfruten con un estilo más arcade mientras aprenden. Así, nos encontramos con la posibilidad de modificar el número de vueltas, hasta un total de 72 (como en la competición), de activar los daños en la carrocería, el motor o las ruedas (que pueden calentarse y degradarse para obligarnos a entrar en boxes) y ayudas que pueden activarse a nuestro antojo. Uno de los aspectos que más evolución ha sufrido respecto a las entregas para **PlayStation** es la Inteligencia Artificial

Gracias al procesador gráfico de **PS2** y al exhaustivo trabajo de **SCEE Studios Liverpool**, todos los circuitos han sido representados permaneciendo fieles a los originales. Miles de fotografías y horas de vídeo han servido de modelo para que las texturas cumplan dicho objetivo. Además, al contar con la licencia del **Campeonato Oficial de Fórmula 1**, también los bólidos y conductores parecen sacados de una retransmisión deportiva. Aquí no se acaban las excelencias de este apartado, las condiciones atmosféricas también quedan reflejadas. Por ejemplo, con la lluvia, los coches dejan una estela de agua que afectará a nuestra visibilidad como sucedería en la realidad. **SCEE Studios Liverpool** ha intentado que todos los elementos que pueden afectar a la

## De Liverpool a Madrid

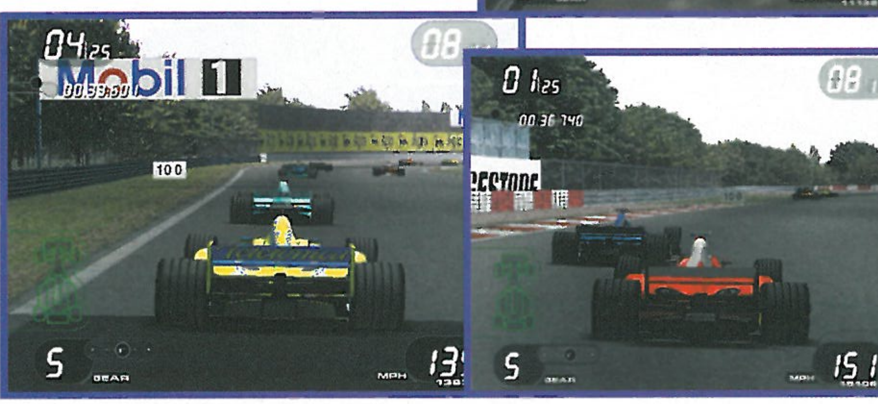
**Clemens (a la dcha. de Alicia Sanz) y Martin (junto a R. Dreamer), de SCEE Studios Liverpool, nos visitaron el pasado 14 de diciembre. Y tuvimos la oportunidad de charlar en exclusiva sobre FO durante una animada cena en exclusiva antes de la presentación oficial del juego.**



*Nada mejor que un buen sistema de cámaras para apreciar el espectáculo de cada una de las carreras.*

de los competidores controlados por la máquina. Un total de 30 parámetros dotan de un estilo propio a cada uno de los participantes en el campeonato, determinando si son principiantes o veteranos, agresivos, arriesgados, etc., etc. De forma que nos encontramos con una variada gama de oponentes que nos pondrán el título muy difícil. Aunque hay que especificar que siempre dependerá del nivel de dificultad elegido. El grado de realismo también alcanza a las inclemencias del tiempo. No será ninguna tontería consultar el parte meteorológico antes de disputar una carrera para preparar el coche a conciencia y no sufrir ningún inconveniente. Aún así, hay circuitos en los que el asfalto puede estar mojado en una zona y completamente seco en la otra. Sin duda, todos estos elementos se han introducido y mejorado pensando en la simulación pura y dura. La elevada dificultad que puede suponer se ve recompensada con la posibilidad de grabar en cualquier momento. Es decir, si estamos en la vuelta 30 nada os impide descansar un momento y regresar a la misma carrera ocupando la misma posición. En lo que se refiere al apartado sonoro, tampoco ha escapado a la obsesión de **SCEE Studios Liverpool** de acercarse lo máximo posible a la realidad. Han llegado a desarrollar una herramienta para depurar el sonido y obtener el mejor resultado posible. Aquí también están incluidos los comentarios, que intentan darle un toque televisivo a cada evento, y que contará con comentaristas oficiales de 6 paises, **España** incluida. En definitiva, un título prometedor que saldrá a la venta en marzo.

*Además de los daños físicos y visibles que se producen en una colisión, en* ***Formula One 2001*** *también hay problemas mecánicos, del motor, las ruedas, etc., etc.*



## Circuito de Pruebas

**El circuito de Mónaco se ha convertido en un auténtico circuito de pruebas para los creadores del juego. El elevado número de polígonos que se utilizan para representar la ciudad, es el mejor test para comprobar que la velocidad del juego es la adecuada.**

ya ha salido
la única revista oficial
de PlayStation 2.
Harás lo que sea
para conseguirla.
PlayStation 2
Revista Oficial - España
PlayStation 2
Reportajes, avances, noticias, análisis y trucos de todos los juegos de PS2. Lo último en DVD, música, internet y nuevas tecnologías. Y todos los meses cada número trae un demodisc de los mejores títulos del momento. Prepárate. Ya está en la calle la revista oficial de PlayStation 2. Maldita revista.
GRUPO ZETA

**Ultimamente, he dado con una teoría: no importa el género ni la plataforma para el que esté creado un título determinado, si en su portada aparece el logo de SquareSoft; sin duda se convertirá en uno de los mejores juegos jamás creados. The Bouncer, como observaréis en estas tres páginas, corrobora esta teoría.**

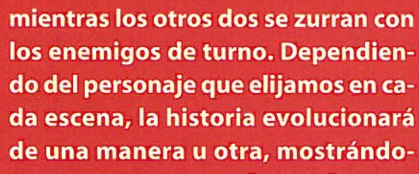
## PlayStation 2

En conjunción con **DreamFactory** (artífices de los dos *Tobal* y de *Ehrgeiz*), la compañía creadora de la saga *Final Fantasy* nos presenta un título para **PlayStation 2** que mezcla elementos de *beat'em-up* 3D, de RPG y hasta de la más impresionante película de acción, aventura y artes marciales. Imaginaos inmersos en un *film* protagonizado por **Jackie Chan** o **Bruce Lee**, con un argumento repleto de golpes de efecto y en el que, a la hora de «las tortas», seamos nosotros los que manejemos al protagonista para darle una paliza al villano de turno. Tras esa idea básica se oculta un título de impecable factura técnica y difícil de encasillar en un género concreto. El argumento nos pondrá en la piel de los tres *bouncers* (porteros) del bar Fate, los cuales se verán involucrados en una aventura que les llevará a conocer la personalidad auténtica de cada uno de ellos y les hará encontrarse con personas que significaron mucho para ellos en un tiempo pasado. No desvelaré ni lo más mínimo del argumento desde estas páginas, porque es casi seguro que ***The Bouncer***, siendo un título creado por **Square**, aparezca algún día en **España** y, por el mismo motivo, la trama del juego es tan profunda e interesante como la de cualquier otro título de la compañía nipona. Dicho argumento será desvelado poco a poco cada vez que completemos el juego ya que, aunque no tardaremos más de 2 horas y media en conseguirlo, tendremos que terminarlo hasta seis veces para conseguir ver los 6 finales diferentes, subir el nivel de los personajes al máximo y conseguir todos los extras ocultos. Cada uno de los combates de ***The Bouncer*** se desarrolla de una manera muy similar a la de *Ehrgeiz*, aunque en en el título para **PS2** tendremos que adquirir los siete golpes especiales existentes (ocho en el caso de Kou) a

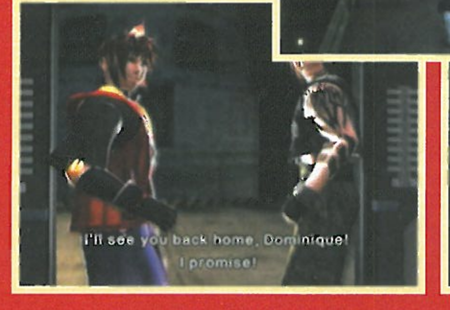
**SUPER Information**

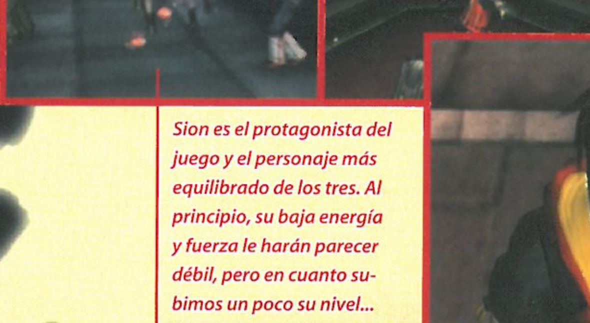
| | |
|---|---|
| FORMATO | DVD-ROM |
| PRODUCTOR | SQUARESOFT |
| PROGRAMADOR | DREAM F. |

# THE BOUN



**La aventura.** **En ciertos momentos de la aventura deberemos seleccionar a un personaje para que realice una determinada acción. Así, en cierta zona deberemos elegir quien acompañará a Dominique o incluso quien de los tres pilotará una aeronave mientras los otros dos se zurran con los enemigos de turno. Dependiendo del personaje que elijamos en cada escena, la historia evolucionará de una manera u otra, mostrándonos ciertas facetas desconocidas de la vida de cada uno de los protagonistas de The Bouncer.**





Sion es el protagonista del juego y el personaje más equilibrado de los tres. Al principio, su baja energía y fuerza le harán parecer débil, pero en cuanto subimos un poco su nivel...

Volt es bastante lento, pero posee la mayor fuerza y resistencia de entre los tres Bouncers. Varios de sus golpes especiales están basados en llaves cuerpo a cuerpo.

# ICER

La bella Echidna hará lo posible por eliminarnos. Volt, ex-compañero de la malvada fémina, la hará arrodillarse ante su fuerza en más de una ocasión durante el transcurso de la aventura.

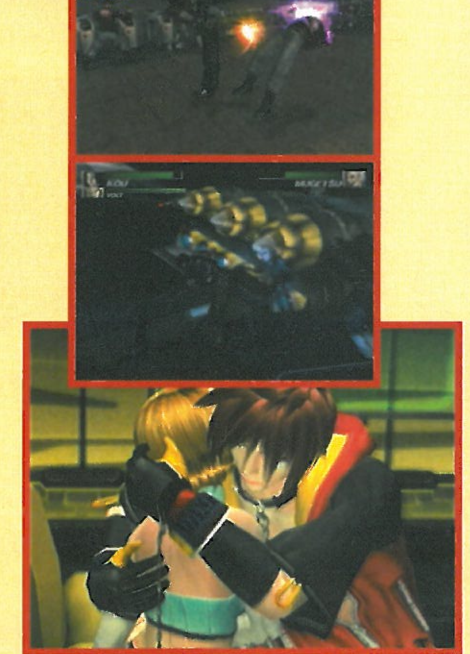
Éste de aquí es Dauragon, un enemigo muy difícil de eliminar y el más prepotente de los que hemos visto. La primera vez que nos enfrentemos a él se encadenará una mano a la espalda.

## Modos de juego.

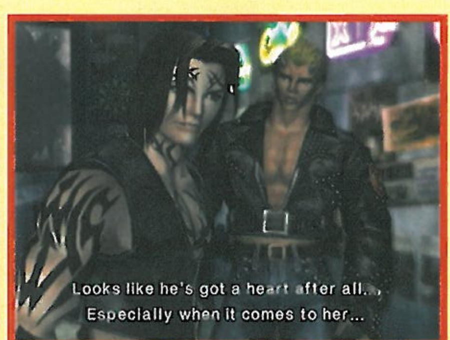
Aunque el modo principal de **The Bouncer** es el Story Mode, también podremos jugar un Versus, Team Battle o Battle Royal, para hasta cuatro jugadores (con ayuda del Multitap) o un complicado modo Survival. Dependiendo de la cantidad de veces que hayamos completado el juego y del personaje con el que lo hayamos hecho, tendremos más personajes seleccionables en cualquiera de estos dos modos suplementarios.

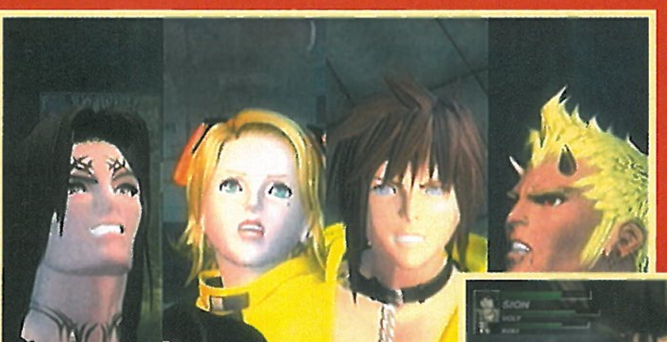
# THE BOUNCER

A la derecha tenéis a Kou, el personaje rápido del juego. Al principio sus golpes son los más débiles, pero sus especiales son los más mortíferos.

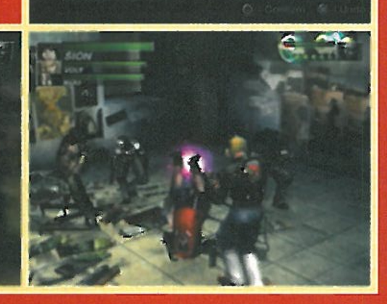


base de canjearlos por puntos y luchar junto a dos compañeros, los cuales nos ayudarán a realizar el Trinity Rush (movimiento especial automático que implica la acción de los tres personajes). Técnicamente, ***The Bouncer*** es, junto a *Tekken Tag Tournament*, el juego con mayor calidad gráfica aparecido para **PS2**; para que os hagáis una idea, he omitido las escenas en formato *Mpeg-2* en estas tres páginas, de tal manera que todas las pantallas que aquí véis son gráficos generados por **PlayStation 2** en tiempo real, con todos sus efectos de blur, deformación, iluminación, etc. Como era de esperar, el *frame rate* se mantiene en todo momento en los 60 fps. Con juegos como éste, podremos esperar tranquilamente hasta la salida de *Final Fantasy X*. DOC



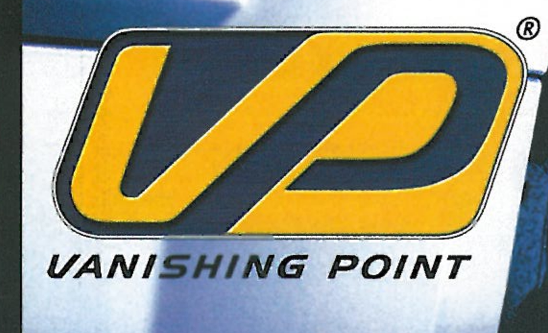


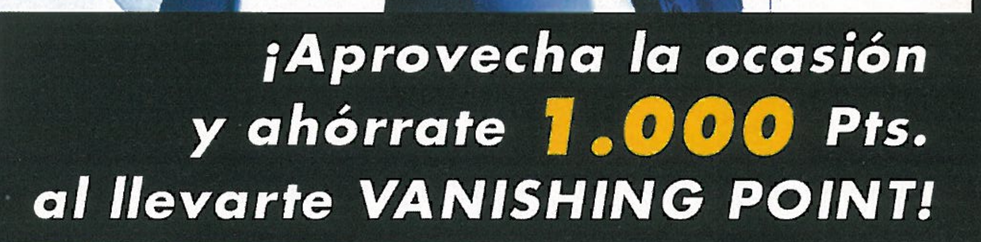
Al completar cada batalla, podremos intercambiar los puntos obtenidos por energía y golpes.



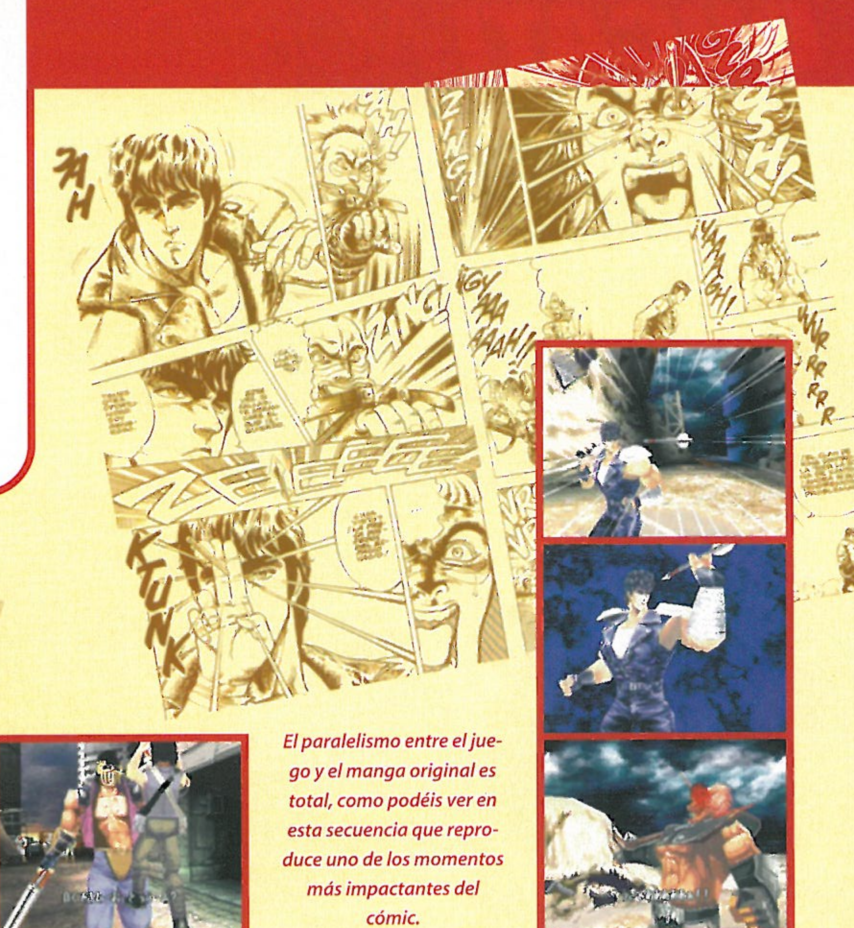
## Ni TTT supera el apartado gráfico de The Bouncer

# DUCATI WORLD™

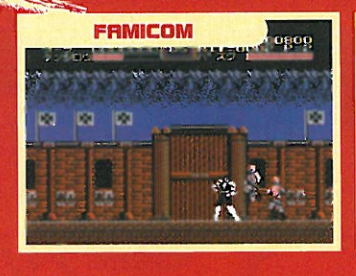


**Bandai vuelve a explotar una de sus licencias de manga más conocidas, Hokuto No Ken, pero esta vez con mucha mayor fortuna que en anteriores ocasiones. Si tú también eres un fan del cómic original, no deberías perderte este juego bajo ningún concepto.**

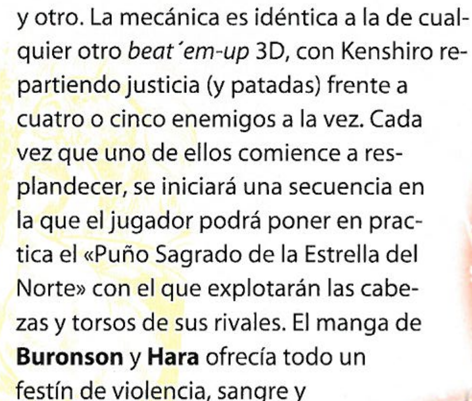


*El paralelismo entre el juego y el manga original es total, como podéis ver en esta secuencia que reproduce uno de los momentos más impactantes del cómic.*



**17 años arrasando.** **Hokuto No Ken** ha servido de inspiración a infinidad de títulos para toda clase de consolas: cuatro entregas para **FC/NES**, tres para **SFC/SNES**, una para **GB** y **Master System**, otra en **MD** (titulada aquí como Last Battle) y sendos capítulos para **PSX** y **Saturn**. Incluso ha dado origen a dos recientes coin-ops de **Konami**, Punchmania 1 y 2.

Conocido también bajo el título de El Puño De La Estrella Del Norte, el manga de **Buronson** y **Tetsuo Hara** fue uno de los grandes responsables de la invasión del manga en Occidente, incluido nuestro país, a principios de la década de los 90. Desde su aparición en las páginas del semanario **Shonen Jump** en 1983, Kenshiro ha protagonizado videojuegos para todo tipo de consolas, pero ésta segunda entrega para **PlayStation** es hasta la fecha el mejor título de todos. Un *beat´em-up* al estilo *Final Fight*, en el que se recrea con enfermiza fidelidad cada situación, personaje y localización del cómic original. Desde el encuentro de Kenshiro con Lynne y Bat, hasta los duelos con Heart, King y Jackal, pasando por la muerte de Yuria, cada página del manga cobra vida en esta pequeña joya, llamada a convertirse en un ítem de coleccionista entre la numerosa legión de fans de Ken y compañía. El *engine* gráfico de ***Hokuto No Ken***, uno de los mejores creados por **Bandai** hasta la fecha, se encarga de dar vida a unas intros y secuencias intermedias al más puro estilo *Vagrant Story*, que se alternan entre un combate y otro. La mecánica es idéntica a la de cualquier otro *beat´em-up* 3D, con Kenshiro repartiendo justicia (y patadas) frente a cuatro o cinco enemigos a la vez. Cada vez que uno de ellos comience a resplandecer, se iniciará una secuencia en la que el jugador podrá poner en practica el «Puño Sagrado de la Estrella del Norte» con el que explotarán las cabezas y torsos de sus rivales. El manga de **Buronson** y **Hara** ofrecía todo un festín de violencia, sangre y casquería, y este juego no es más que su fiel reflejo. Además del modo Histo-



**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | BANDAI |
| PROGRAMADOR | BANDAI |

# NO KEN

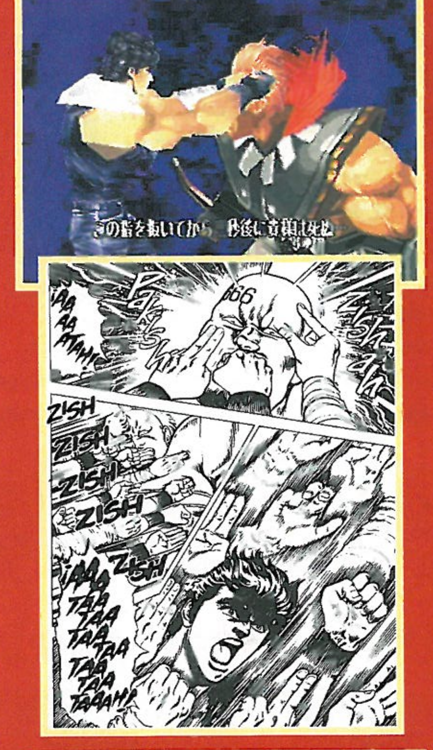
## SEIKIMATSU KYUUSEISHU DENSETSU

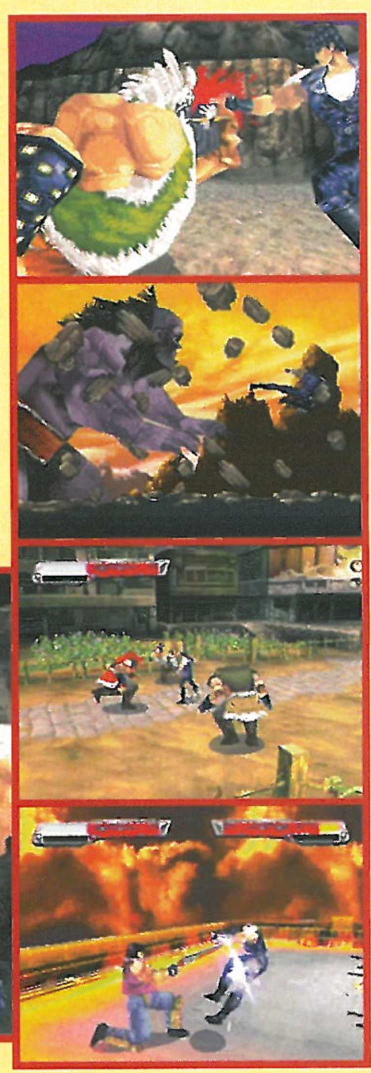
# HOKUTO NO KEN...

ria principal, ***Hokuto No Ken*** incorpora otros secundarios, incluido un *versus* en el que podrás combatir frente a un amigo, eligiendo a Ken, Rei y cualquiera de los jefazos que hayas eliminado hasta ese momento. Sorprendentemente divertido y ante todo muy

jugable (en comparación con las ladrillescas licencias a las que nos tiene acostumbrados **Bandai**), ***Seikimatsu Kyuuseishu Densetsu*** compone junto a aquel inolvidable *Dragon Ball Z* para **PC Engine Super CD Rom$^2$**, las dos mejores adaptaciones de manga producidas hasta la fecha en cualquier sistema. Otra cosa es que tengamos la fortuna de verlo algún día distribuido, al menos, en **Estados Unidos** ya que en **Europa** parece del todo imposible. **NEMESIS**

**La furia de Ken.** En determinados momentos, a la hora de dar el golpe final a un jefazo o cada vez que un enemigo comience a resplandecer, el jugador puede ejecutar alguna de las diversas y letales Artes del Puño de la Estrella del Norte. El de esta secuencia se denomina el Puño del Remordimiento y como los otros, tiene como objetivo hacer reventar al enemigo desde dentro.





**Este es el mejor Hokuto No Ken creado hasta la fecha**

# concurso
## JAMES BOND

**BASES:**

• Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del próximo día 20 de marzo a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'-DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO JAMES BOND».

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.

• Los premios no podrán ser canjeados por dinero.

• No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.

• El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.

• La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

**CONCURSO JAMES BOND**

NOMBRE: ..........................................................

APELLIDOS: ..........................................................

DOMICILIO: ..........................................................

POBLACION: ..........................................................

PROVINCIA: ..........................................................

C.P.: ................ TEL.: ............................... EDAD: ........

**Sorteamos diez lotes de un juego de *El mundo nunca es suficiente* y *007 Racing***

**Sin esperarlo para nada, Treasure nos regala un mágico juego sin parangón en N64. S&P emana esencia 16 bits por todos sus poros y, aún sin comprender bien su futurista mecha-mutante argumento, este rail shooter de estética manga se antoja imprescindible en la videoteca de cualquier aficionado a los juegos que desaten sensaciones puramente arcades. Consíguelo a toda costa.**

## Nintendo 64

SAKI

Estamos en el futuro y por lo visto, una especie de animales mutados genéticamente se han convertido en poderosos mechas. Los «Ruffians», así se les llama durante el juego, atormentan a la humanidad y ejercen su dominio sobre el planeta apoyados por las fuerzas militares que se han vendido al mejor postor. Pero un grupo reducido de humanos, demuestra que por naturaleza somos una raza rebelde y que ansiamos recuperar el control sobre el resto de especies del planeta. Así comienza la aventura, con un diezmado grupo rebelde siendo acosado por los Ruffians. Achi, lidera nuestro grupo y a su lado están Saki y Airan, a lo largo del juego manejaremos a diferentes personajes, incluso en ocasiones, tendremos aspecto de mecha. ***Sin & Punishment*** es un *rail shooter* muy intenso, sólo 4 fases subdivididas cada una de ellas en 3 subfases, entrelazadas por cinemas generados por la consola. Pero se juega de un tirón. El nivel fácil, en el que aprenderás todo lo necesario para tener opciones en el nivel normal, que es realmente el modo «bueno» del juego,

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | NINTENDO |
| PROGRAMADOR | TREASURE |

# SIN & PUNISHM

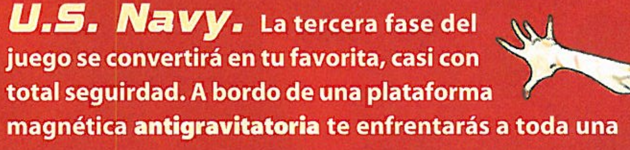
*El satélite: Esta captura de aquí abajo, no pertenece a ningún tipo de secuencia cinemática entre fase y fase, La nitidez de los gráficos es más que notable, igual que su animación.*

***Sin and Punishment: Successor to the Earth*** *te hará recordar quiénes fueron los padres de* ***Contra****.*

*Los efectos de luz y las explosiones son monumentales, además son una constante en este trepidante juego.*

*Tendrás que destruir todos los proyectiles que se dirigen al planeta o no coneguirás terminar el juego.*

te mantendrá ocupado unas 4 ó 6 horas, pero seguro que esas horas las disfrutarás como hace mucho no lo hacías con un juego de este tipo. Después estarás preparado para afrontar el verdadero reto que los geniales programadores de **Treasure** te proponen en una demostración de como exprimir el *hardware* de **Nintendo 64**. No has visto unas explosiones ni unos destellos, siquiera parecidos en ningún título de esta consola; unas animaciones tan suaves, ni unas rotaciones tan bien ejecutadas. Además de un nivel constante de acción que muchos otros juegos desearían para si mismos (cada 3 minutos nos enfrentamos con un *Boss*). Todo ello, mientras nos dedicamos a fusilar a todos los objetivos que veamos y mientras escuchamos una música de fondo que nos transportará a los 80 y sus típicas BGM. Sólo en 2 ocasiones manejaremos realmente a nuestro personaje aparte de su punto de mira, pero no pienses que eso de que la consola te dirija solita por los mapeados es aburrido, en esta ocasión no. Chilla para que ***S&P*** no se quede en **Japón**. ➾ OSCAR



***U.S. Navy.*** **La tercera fase del juego se convertirá en tu favorita, casi con total seguirdad. A bordo de una plataforma magnética antigravitatoria te enfrentarás a toda una**

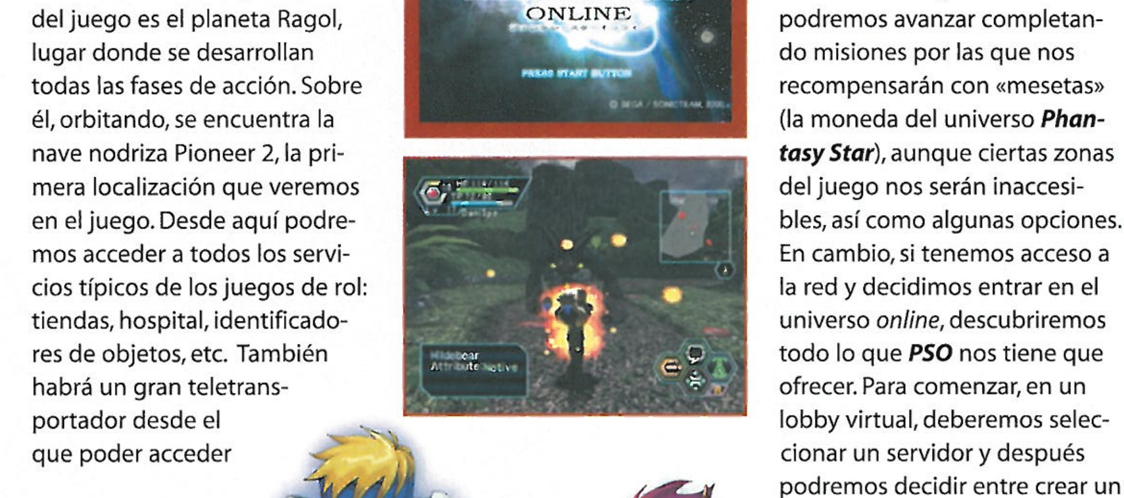
**flota de buques y aeronaves en un combate sin tregua ni descanso. No pararás de girar y girar mientras disparas y lanzas misiles contra las fragatas, los jets y el portaviones. Las perspectivas que Treasure se ha sacado de la manga para seguir la acción te obligarán a jugar una y otra vez a esta fase que pasará a la historia de N64 por méritos propios.**

# PHANTASY

## Rey de redes

SEGA

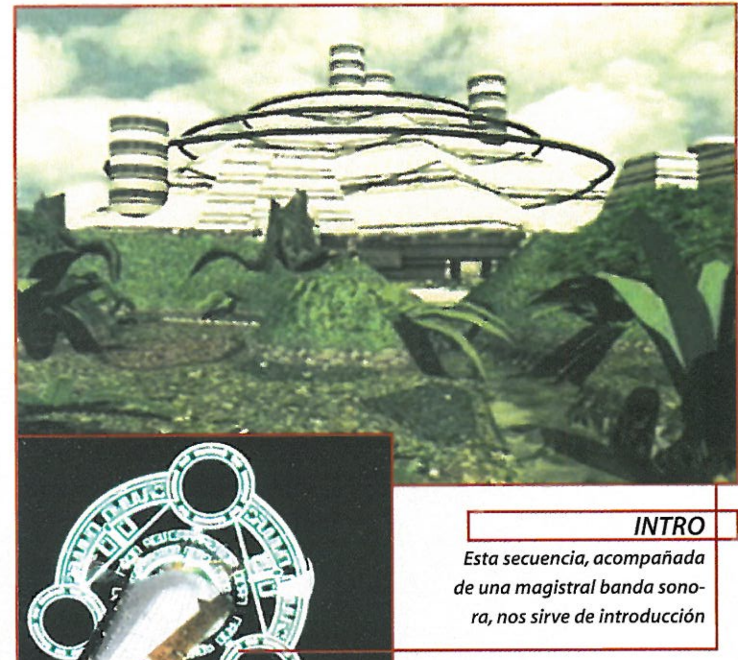
SEGA
GD ROM
JAPÓN




Aunque a estas alturas ya casi nadie duda de la superioridad de las consolas con respecto al PC en cuanto al aspecto lúdico se refiere, todavía queda una asignatura pendiente, asignatura que **Sega** está a punto de aprobar con nota: el juego *on-line*. Si *Chu Chu Rocket* fue un buen ensayo y *Quake 3* representó una demostración del poderío técnico de la consola de **Sega**, ***Phantasy Star Online*** será la consolidación de esta tendencia tan en auge en nuestros días. Partiendo de la ambientación de los anteriores ***Phantasy Star***, y cambiando el estilo de juego de RPG por turnos a Action RPG (algo que era inevitable dada la integración del juego en red), **Sega** ha concebido una aventura que no tiene parangón con ninguna otra aparecida en consola o PC. El núcleo principal del juego es el planeta Ragol, lugar donde se desarrollan todas las fases de acción. Sobre él, orbitando, se encuentra la nave nodriza Pioneer 2, la primera localización que veremos en el juego. Desde aquí podremos acceder a todos los servicios típicos de los juegos de rol: tiendas, hospital, identificadores de objetos, etc. También habrá un gran teletransportador desde el que poder acceder a la superficie del planeta. En el menú principal, antes de comenzar a jugar, podremos elegir entre dos modos: *online* y *offline*. En el segundo de ellos podremos avanzar completando misiones por las que nos recompensarán con «mesetas» (la moneda del universo ***Phantasy Star***), aunque ciertas zonas del juego nos serán inaccesibles, así como algunas opciones. En cambio, si tenemos acceso a la red y decidimos entrar en el universo *online*, descubriremos todo lo que ***PSO*** nos tiene que ofrecer. Para comenzar, en un lobby virtual, deberemos seleccionar un servidor y después podremos decidir entre crear un equipo o unirnos a uno ya creado. Los equipos son de un

# STAR ONLINE

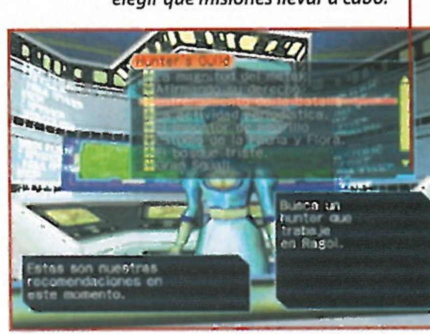
máximo de cuatro jugadores. Dentro de ellos tendrán cabida los tipos más variopintos, ya que se nos permitirá modificar el aspecto físico de nuestro alter ego con multitud de parámetros, dentro de las tres especies que propone el juego (Human, Newmany Androides) y las profesiones (Hunter, Ranger y Forece). Así pues seguro que cada jugador encontrará el personaje con el que identificarse, y será el que le represente durante su aventura. Una vez dentro del juego, lo principal será la colaboración entre los miembros del equipo. Colaboración que vendrá facilitada por el exclusivo sistema de comunicación ideado por el **Sonic Team**, creadores del título. Este sistema se basa en una serie de frases hechas, ordenadas por categorías, que podremos emplear para comunicarnos con nuestros compañeros sea cual sea su nacionalidad, ya que serán traducidas automáticamente a su idioma. De esta manera podremos decidir por consenso el mejor camino por el que continuar, así como solicitar ayuda en los momentos más difíciles de la batalla. Estas luchas se desarrollan en tiempo real, dando un aire muy arcade y dinámico al desarrollo. Multi-



***INTRO***

*Esta secuencia, acompañada de una magistral banda sonora, nos sirve de introducción*

*En el Hunter´s Guild podremos elegir qué misiones llevar a cabo.*




## El Dragón

*Vuestro primer gran enemigo, tras superar los dos niveles del bosque, será este gigantesco dragón. La verdad es que impresiona bastante, sobre todo por su tamaño, aunque con ayuda de tus compañeros será fácil.*

# PHANTASY STAR ONLINE

tud de enemigos surgirán ante el cuarteto de héroes, tratando de impedir que progresen en su empeño, pero todos ellos caerán (algunos con más dificultad que otros) gracias al trabajo en equipo. Sensaciones como estas, antes exclusivas de juegos de PC como *Diablo* o su secuela (por cierto que el título que nos ocupa guarda no pocas semejanzas con la saga de *Blizzard*) estarán disponibles en breve para los usuarios de **DC**. No hay duda de que, con ayuda de la tarifa plana de reciente aparición, se abrirá un nuevo camino para los programadores, que desde luego tendrán que esforzarse para mejorar esta obra de **Yuji Naka**. Ahora sólo cabe esperar que la infraestructura necesaria (conexión, servidores) esté a la altura y nos permita disfrutar en toda su extensión de esta pieza maestra. ➾ **DANI3PO**

## Sega consolida el mercado de juego on-line en Dreamcast gracias a una aventura épica

## Pioneer

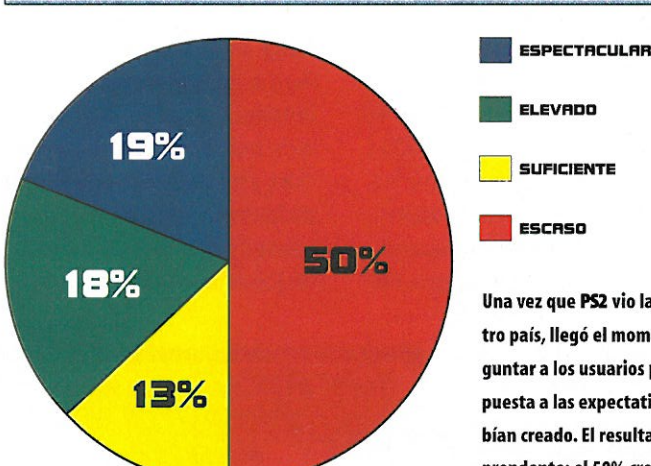
*Esta es la gigantesca nave de colonos donde da comienzo tu odisea. Aquí podrás encontrar tiendas de todo tipo (armas, herramientas y armaduras), un centro médico donde curar tus heridas y hasta una «caja de ahorros».*

## zetasuperjuegos, la información al instante

En *zetasuperjuegos.com* encontrarás todas las noticias de última hora en el preciso instante en que éstas se producen. El nuevo diseño de **Xbox**, las últimas pantallas de los juegos de ***Game Boy Advance***, las noticias más relevantes en torno al lanzamiento de **GameCube**, los últimos lanzamientos para **PlayStation 2**, el día a día de **Dreamcast** y un largo etcétera de noticias y acontecimientos que minuto a minuto te acercamos a un simple clic de ratón. El próximo mes, además, te desvelaremos los secretos de **Indrema**, una extraña mezcla de consola de videojuegos, reproductor de *DVD* Vídeo y MP3, basada en el prestigioso sistema operativo Linux y cuyo *software* será totalmente gratuito. Sin duda, una seria competencia al actual sistema de producción de videojuegos. Por último, queremos recordarte que, en esta página (que aparecerá cada mes en **Super Juegos**), encontrarás información detallada acerca de todo lo sucedido en la página Web durante el mes anterior, así como acontecimientos futuros que se producirán en ésta.

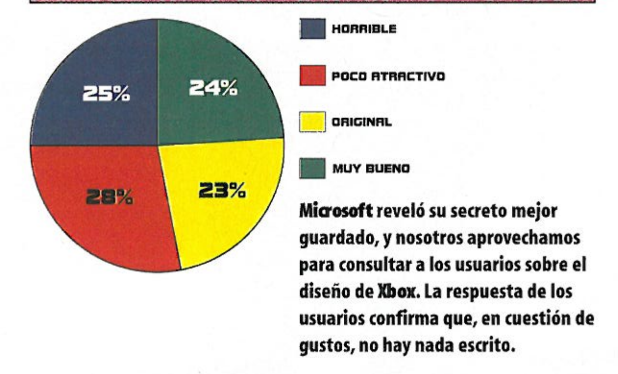
## Las encuestas del mes:

**En tu opinión, el salto cualitativo de PS2 con respecto a otras consolas es....**



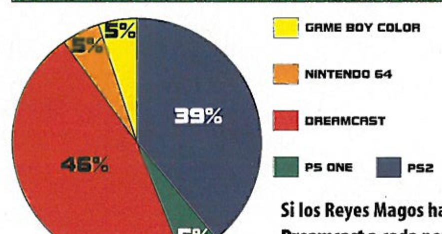

**Una vez que PS2 vio la luz en nuestro país, llegó el momento de preguntar a los usuarios por la respuesta a las expectativas que se habían creado. El resultado fue sorprendente: el 50% cree que el salto cualitativo con respecto a Dreamcast es escaso, frente a un 19% que lo considera espectacular.**

**¿Qué te parece el diseño de la nueva consola de Microsoft, Xbox?**



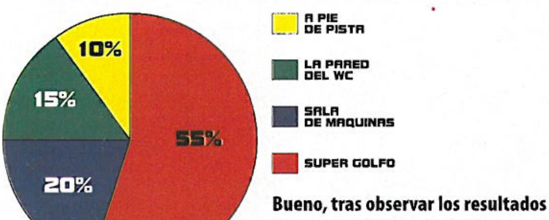

**Microsoft reveló su secreto mejor guardado, y nosotros aprovechamos para consultar a los usuarios sobre el diseño de Xbox. La respuesta de los usuarios confirma que, en cuestión de gustos, no hay nada escrito.**

**¿Le has pedido una consola a los Reyes? Dinos cuál...**




**Si los Reyes Magos han traído una Dreamcast a cada persona que la pidió en su carta a los Reyes, entonces podemos confirmar que los hogares españoles están llenos de éstas. PS2 le sigue de cerca. El resto... ya se ve.**

**¿Qué sección de la revista te gustaría ver en versión Web?**




**Bueno, tras observar los resultados de nuestra última encuesta del mes, no hemos tenido más remedio que entablar negociaciones con el escurridizo Super Golfo. A ver si en un futuro le vemos también por Internet...**

## Breves

**Super Trucos.** En *zetasuperjuegos* encontrarás las últimas guías que han aparecido en la revista, estructuradas de tal forma que podrás encontrar rápidamente esa parte de la aventura que se te resiste. Tan sólo debes acercarte a la sección GUIAS de la Web.

**Correo Super Juegos.** Si no tienes una cuenta de correo y te apetece conseguir una, no tienes más que acercarte a zetamail y obtener una dirección con el dominio **superjuegosmail.com**. Allí te explicarán como utilizar tu nueva cuenta de correo Web.

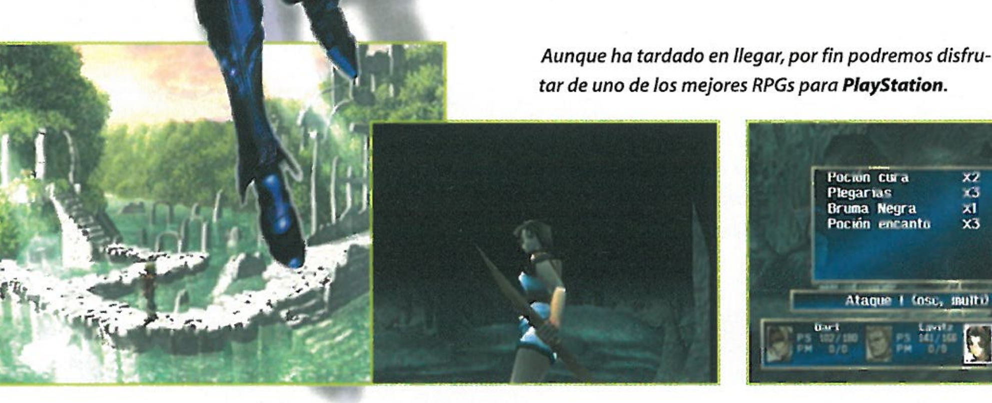
**Regístrate.** *zetasuperjuegos.com* cuenta con foros y chat a los que sólo podrás acceder una vez te hayas registrado como usuario. Para ello, no tendrás más que acercarte a la opción REGISTRO y rellenar los campos que aparecen en ésta.

# LEGEND OF

SONY C.E.
SONY C.E.
4 CD ROM
JAPON

## La ira del Dragón llega a PlayStation

Dos años han pasado ya desde que este juego apareció en tierras niponas. Más tarde, cruzando todo el Pacífico, salió a la venta en el mercado americano. Muchas eran ya las dudas sobre su posible aparición en **Europa**. Ahora, cuando su nombre no era más que un eco lejano y con la esperanza casi perdida, la llegada del nuevo milenio nos trae un juego que viene a sacudir las mentes más sensibles y a despertar a la realidad a quienes pensaban que **PlayStation** tenía sus días de vida contados. Hablamos de ***Legend of Dragoon***, el juego que en su tiempo se consideró la respuesta de **Sony** al *FFVIII* de **Squaresoft**. Pero antes de entrar en los detalles del juego, cierra los ojos, pon a trabajar tu imaginación, y trasládate a un mundo de fantasía lleno de magia, héroes y dragones. Tú eres Dart, un joven aventurero que en su



*Aunque ha tardado en llegar, por fin podremos disfrutar de uno de los mejores RPGs para **PlayStation**.*

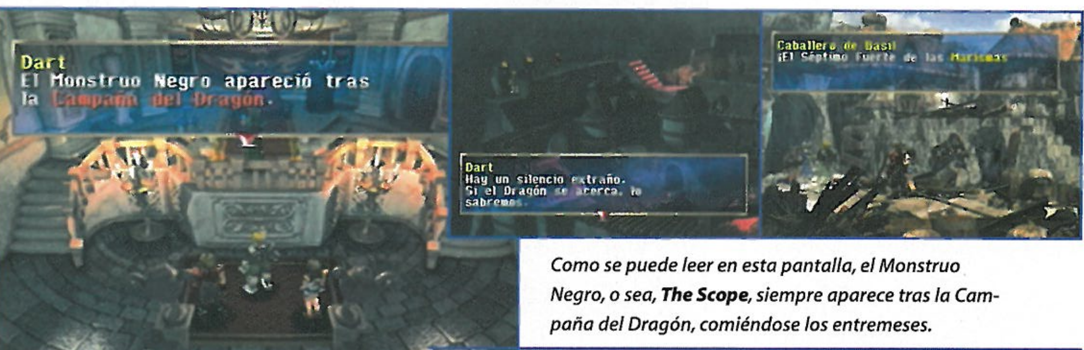
### Escenarios

Aunque todos los apartados del juego mantienen un nivel de calidad impecable, lo que más llama la atención de **Legend of Dragoon** es su increíble acabado gráfico. Escenarios cuidados hasta el más mínimo detalle, efectos de luz y unos fondos pre-renderizados que os dejarán completamente boquiabiertos. Una auténtica belleza.

PlayStation / PS one • RPG

# DRAGOON

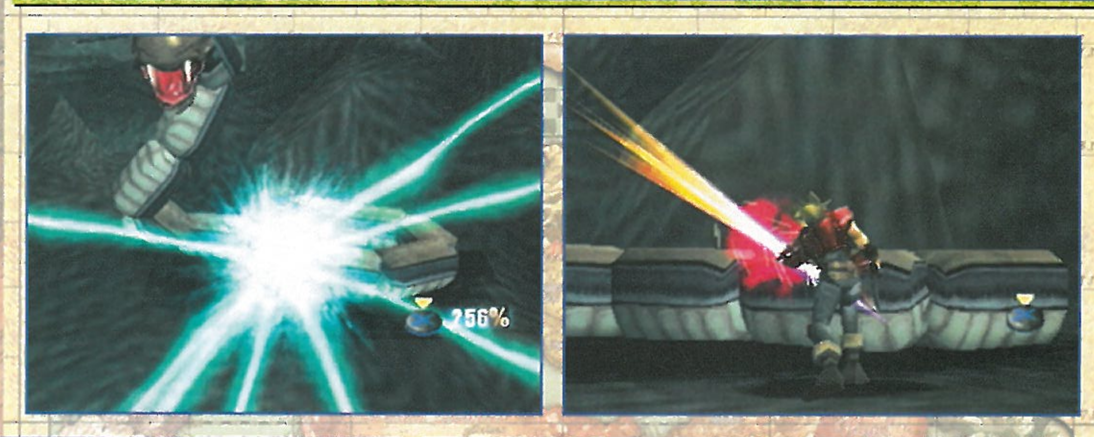
Durante el juego nos toparemos con monstruos de tamaño descomunal.



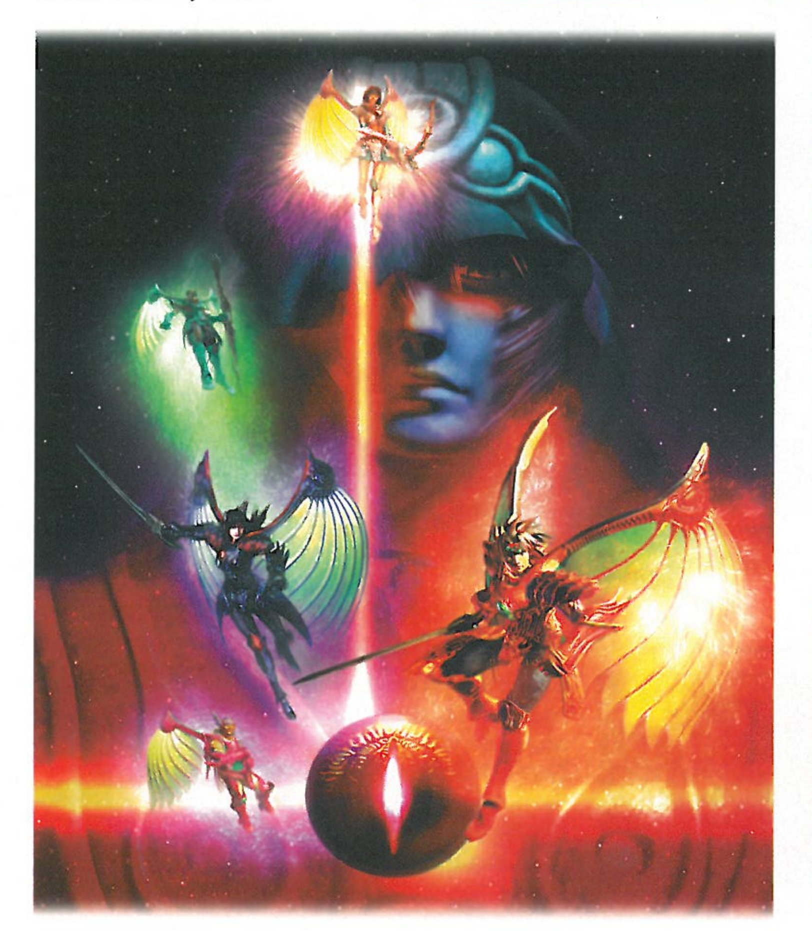

Como se puede leer en esta pantalla, el Monstruo Negro, o sea, **The Scope**, siempre aparece tras la Campaña del Dragón, comiéndose los entremeses.

infancia vio como un terrible dragón arrasaba su pueblo natal, acabando también con la vida de sus padres. Ahora, años más tarde, Dart vuelve a ser testigo de la misma historia. Seles, su nuevo pueblo, es arrasado por completo, y Shana, su mejor amiga, es raptada y trasladada a una de las cárceles más tenebrosas del reino. A partir de aquí empieza tu aventura. Una aventura llena de personajes extraños, traiciones y amor.

## Combates por turnos interactivos



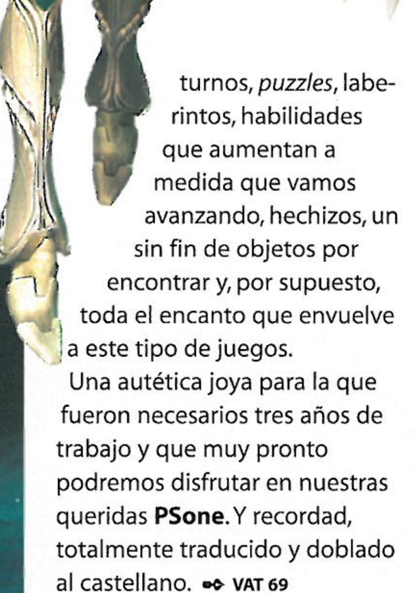
**Basado en el tradicional sistema de combates por turnos, en Legend of Dragoon también tendremos que demostrar nuestra habilidad con el pad. En ataques normales una secuencia de botones nos ayudará a conseguir fulminantes combos**



Este es tan sólo el comienzo de ***Legend of Dragoon***, el gran RPG de **Sony** para **PlayStation** que por fin llega al viejo continente. Personajes con personalidad propia, magias espectaculares, escenarios de auténtico lujo, una banda sonora para quitarse el sombrero y un complejo argumento digno de la mejor película explican los cuatro CDs que han sido necesarios para dar cabida a esta nueva maravilla para **PlayStation**. Un juego de rol en el que se dan cita los mejores aspectos del género: combates por

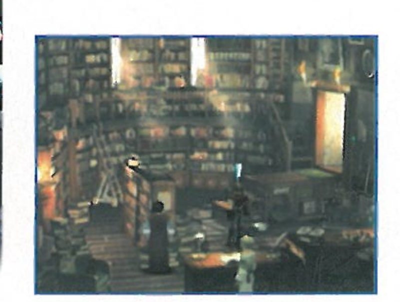
# LEGEND OF DRAGOON

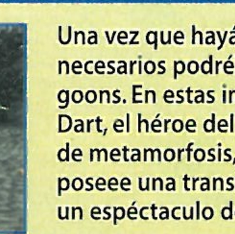
PlayStation / PS one • RPG




turnos, *puzzles*, laberintos, habilidades que aumentan a medida que vamos avanzando, hechizos, un sin fin de objetos por encontrar y, por supuesto, toda el encanto que envuelve a este tipo de juegos.

Una autética joya para la que fueron necesarios tres años de trabajo y que muy pronto podremos disfrutar en nuestras queridas **PSone**. Y recordad, totalmente traducido y doblado al castellano. **VAT 69**





**Una vez que hayáis conseguido los puntos necesarios podréis transformaros en Dragoons. En estas imágenes podéis ver a Dart, el héroe del juego, en pleno proceso de metamorfosis, aunque cada personaje poseee una transformación propia. Todo un espéctaculo de luces y sombras.**

Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com

SUPER NUEVO

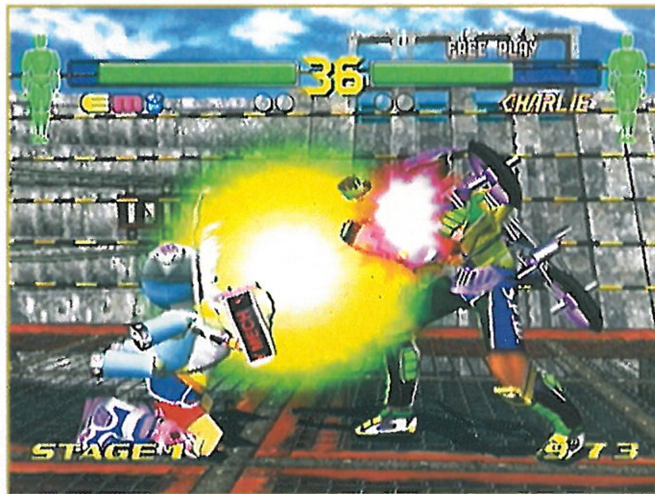
# FIGHTING VIPERS 2

## El veneno de la víbora

SEGA
SEGA
GD ROM
JAPON

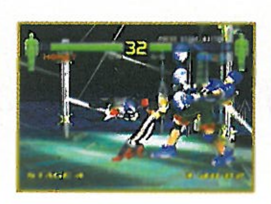
Todos los personajes han ganado algún que otro movimiento especial en esta nueva entrega de **Fighting Vipers**.

**H**ace casi seis años, **Sega** nos sorprendió con un novedoso *beat'em-up*, en el que los combates se desarrollaban en una especie de jaulas y en los que intervenían elementos como la posibilidad de destruir la armadura del contrincante o unos bestiales *counter* capaces de frenar los combos más trabajados. ***Fighting Vipers*** no sólo fue convertido a **Saturn**, sino que sus personajes fueron incluidos en el famoso *Fighters Megamix*, título que enfrentó a los luchadores de *Virtua Fighter* con los de ***FV***. Al fin, la esperada secuela (aparecida en los salones de **Japón** hace dos años), hace aparición en **Dreamcast** con su frenética jugabilidad intacta y con un nuevo *engine* gráfico. La frenética jugabilidad a la que nos referimos se debe a la rápida sucesión de los ataques durante los combates, ya que unido a la gran cantidad de combos que posee cada personaje encontraremos ciertos detalles que aceleran cada uno de los *rounds* disputados, como la posibilidad de recuperar el equilibrio al ser lanzados por los aires y atacar desde esa posición, los dos tipos de *counter* (el típico de ***Fighting Vipers*** y uno similar al de *Tekken*), los combos aéreos o el Super *K.O.*, movimiento que sólo podremos realizar cuando seamos despojados de nuestra armadura y el cual nos dará la victoria, independientemente del número de *rounds* disputados. La novedad más importante de esta segunda entrega, aparte de la notable mejora gráfica, es la inclusión de dos nue-



**Tras más de 4 años alejados de las consolas, los chicos de Fighting Vipers vuelven con más fuerza que nunca.**

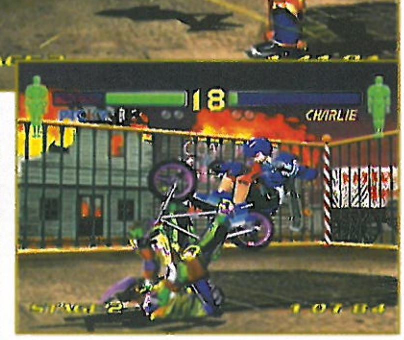
# ERS 2



vos personajes, Emi y Charlie. Emi es una niña que lleva a su espalda un oso de peluche robótico y Charlie lleva consigo su bicicleta BMX, al estilo de Picky y su tabla de Sk8, con la cual golpeará a sus oponentes o utilizará para hacer determinados movimientos. Aunque ***Fighting Vipers 2*** significará toda una revolución para los conocedores de la primera entrega, los usuarios más «jóvenes» no se verán sorprendidos por las características técnicas del título de **Sega**, ya que el motor gráfico, aunque supone un gran salto con respecto a la *coin-op* de ***Fighting Vipers 2***, no muestra nada que no hayamos visto antes y, lo más notable, los personajes han sido animados «a mano», sin ningún tipo de *Motion Capture*. **DOC**

*Al igual que Bahn, Picky posee entre su repertorio un movimiento similar (si no idéntico) al Shoryuken de Street Fighter; incluso se realiza de la misma forma.*

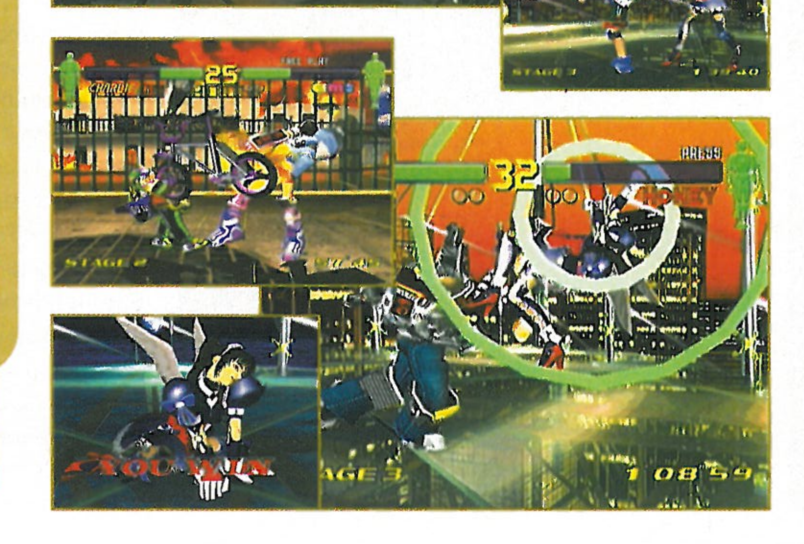




*En **Fighting Vipers 2**, Bahn sigue representando el personaje más poderoso y más complicado, ya que su control no se basa en los combos, sino en certeros golpes secos que restan gran cantidad de energía.*

## La armadura de Dios

Una de las características más llamativas de las dos entregas de **Fighting Vipers** es la posibilidad de destruir tanto la parte superior como la inferior de la armadura de los personajes. Sin armadura, tendremos la posibilidad de ejecutar el Super *K.O.*, golpe que eliminará directamente a nuestro oponente.

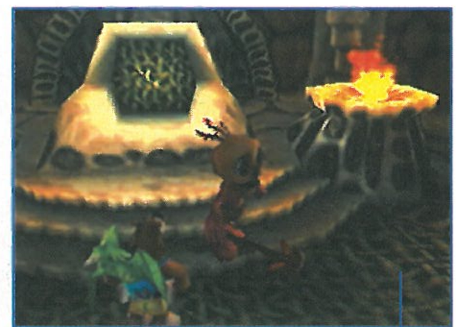


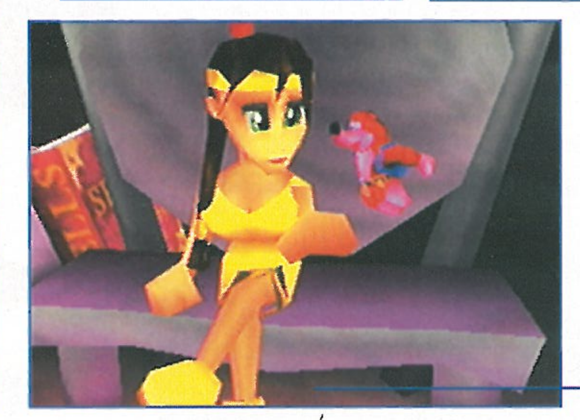
# BANJO TO

NINTENDO

Rareware

CD ROM REINO UNIDO



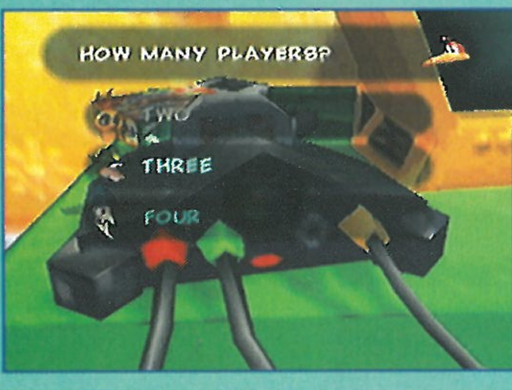


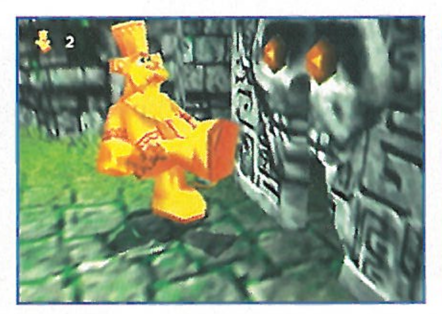
*A las habilidades como mago de Mumbo, hay que añadirle ahora la magia de la atractiva Wumba, que se encargará de transformar a Banjo en todo tipo de seres y vehículos: un camión, un submarino, un tiranosaurio... en fin, de todo.*

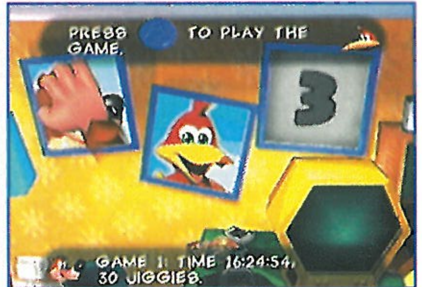


## Tower of Tragedy

De los catorce minijuegos para dos o más jugadores que hay, **Tower of Tragedy** es el más divertido de todos. Un simpático concurso de televisión con preguntas, vídeos y demás.

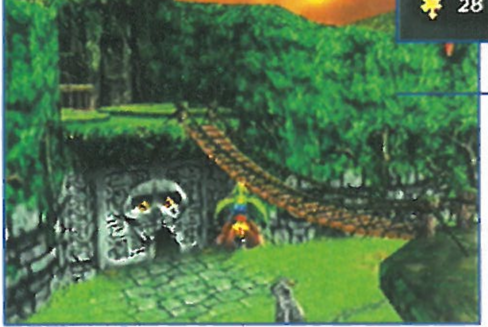




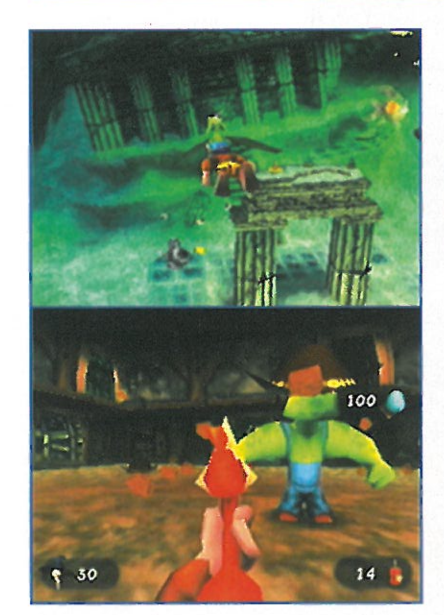



## El mejor plataformas de la historia, a punto.

Para quitarse el sombrero. Estábamos hartos de pasarnos por la página Web de la británica **Rare** (www.rareware.com) en busca de nuevas pantallas de ***Banjo Tooie***. Tras la aparición del juego en **Estados Unidos** allá por el 20 de noviembre del pasado año, poco más quedaba por hacer que conseguir una copia americana del juego. Bueno, han sido decenas de horas de juego ininterrumpido con los ojos echando chispas. Todo para conseguir apenas una cuarta parte de lo que la aventura esconde... que no es poco. En fin, tampoco es cuestión de extenderse demasiado con él, puesto que para el mes de abril, ***Banjo Tooie*** verá la luz con todos los textos traducidos al castellano (con las voces no hay problema ya que se utiliza el clásico truco de los balbuceos). Con todo, y en espera de dicha versión en castellano, ¿Qué es lo que ofrece ***Banjo Tooie*** con respecto a *Banjo Kazooie*? Bueno, pues para empezar, gráficos en alta resolución (si no tiene se tiene el *Expansion Pak*, el juego se coloca automáticamente en baja resolución), aunque como ocurría en *DK64*, es en el número de efectos gráficos donde más destaca esta obra maestra de **Rare**. De hecho, hay una estancia, *JiggyWiggy's Temple*, desde la que



*El potencial gráfico de **Nintendo 64** se ha llevado al límite en Banjo Tooie. Gráficos en alta resolución (640 x 480 píxels) y todo tipo de efectos gráficos.*



## Después de Banjo Tooie, ya sólo nos queda por saber qué hará RARE en GameCube

### El tamaño Sí importa

Todos los enemigos de **Banjo Tooie** tienen una característica común: su descomunal tamaño. Habrá que ingeniárselas de cualquier modo para acabar con cada uno de ellos.

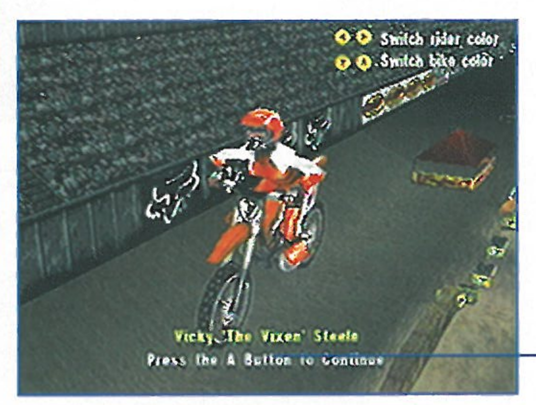
se abren los accesos a cada uno de los mundos, cuyo nivel de detalle es asombroso; el suelo, de un limpio impoluto, refleja todo aquello que hay sobre él, ya sea personajes, techo, paredes o cualquier tipo de elemento gráfico que aparezca en pantalla. Viendo estancias como ésa, es difícil imaginar qué podrá crear la compañía británica cuando se ponga a programar con el potencial gráfico de **GameCube**. Por otro lado, los mapeados del juego han sufrido una extraordinaria transformación. El tamaño de éstos, como todo en el juego, ha aumentado, conformando inmensos mundos en los que resultará realmente fácil perderse. La dinámica del juego sigue siendo la misma, recoger un número determinado de piezas de *puzzle* (*jiggies*) con las que se podrá abrir nuevos mundos. Además de todo eso, un número determinado de *Jinjos* deberán ser rescatados, y eso sin entrar en la recogida de notas musicales y otro tipo de objetos que, sumados, superan de largo los mil ítems por recoger. Eso, si se busca conseguir el ciento y pico por ciento al que nos tiene acostumbrados **Rare**. De las transformaciones (diez en total) y los mundos (en principio nueve) hablaremos en breve, cuando el juego aparezca en nuestro país traducido al castellano. Mientras tanto os dejamos con un suculento aperitivo. **J. C. MAYERICK**

SUPER NUEVO

# EXCITEBIKE 64

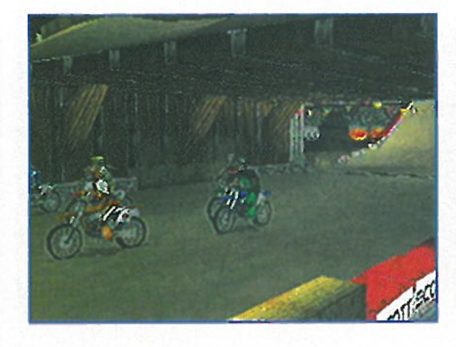
NINTENDO
Left Field
128 Megas REINO UNIDO

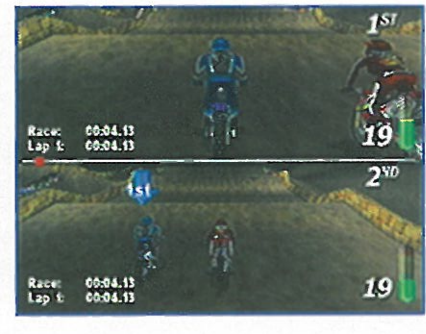
## El supercross pide una oportunidad




*PILOTOS*
*Los personajes del juego son pilotos tanto masculinos como femeninos. Cada uno de ellos tiene caracte-rísticas diferentes en aspectos como la velo-cidad, los saltos o la habilidad.*

### NINTENDO actualiza uno de los títulos míticos de NES para Nintendo 64.





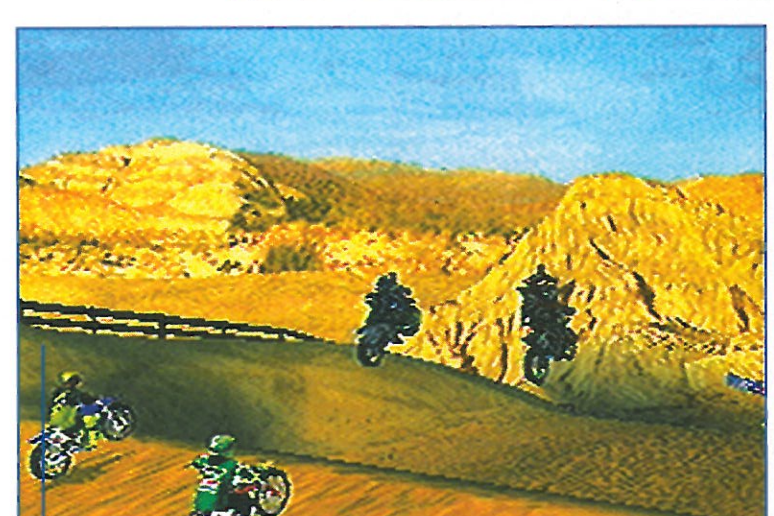
Sorprende que, en su ya prolongada vida, **N64** sólo haya tenido en su catálogo un programa dedicado al mundo del *supercross* (*Jeremy McGrath Supercross 2000*). El dato es aún más alarmante teniendo en cuenta que el citado programa era, siendo benévolos, discreto. Para romper esta sequía, **Nintendo** ha rescatado del baúl de los recuerdos un antiguo programa denominado *Excitebike*. Este juego, aparecido para los 8 *bits* de **NES**, causó furor en su momento gracias a la sencillez. Lógicamente, el nuevo programa, a cuyo título se le añade el 64, no tiene nada que ver técnicamente con su antecesor con el que únicamente comparte la búsqueda de la jugabilidad. ***Excitebike 64*** se centra en el *supercross* ofreciendo un desarrollo gráfico mucho más conseguido que el de su único competidor en este tipo de juegos. En este sentido, la suavidad con la que se ponen en movimiento todos los elementos de la pantalla consigue hacer que las carreras den una mayor sensación de realismo. Además de las clásicas pruebas de

*EDITOR*
*La posibilidad de construir pistas al antojo del usuario es una de las opciones cada vez más usual en los simuladores de motociclismo.*

*TUTORIAL*
*El perfecto control en saltos y curvas cerradas, requiere la combinación de varios botones. Para facilitarlo se incluye un práctico tutorial.*

## Modos

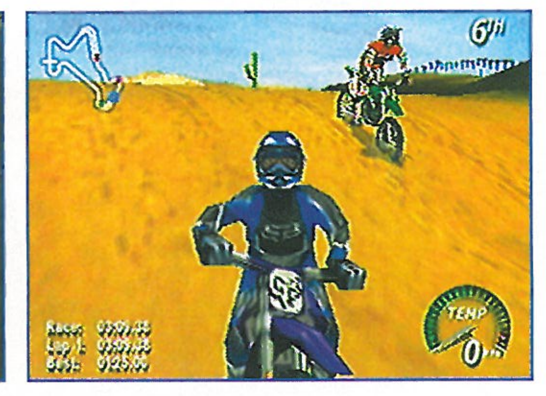
Junto a las clásicas pruebas de supercross, se recogen varias modalidades de juegos. Los más nostálgicos disfrutarán con la reproducción del programa de NES. Entre las restantes pueden destacarse el fútbol y una competición realizada en un inmenso mapeado a la que se denomina «desert». Junto a ellas hay otras pruebas como los saltos o un modo en el que el objetivo es llegar a lo más alto de una montaña.



*Tras finalizar cada prueba de supercross, se ofrece la posibilidad de observar la repetición de la carrera. En la misma se incluye una amplia variedad de cámaras.*

*supercross*, el programa guarda sorpresas en forma de modos de juego. La más entrañable es la reproducción del antiguo programa de **NES**, lo que hará rejuvenecer unos cuantos años a aquellos que disfrutásteis con el programa para 8 *bits*. Dentro de las sorpresas también se encuentran modos de juego como realizar una carrera por el desierto, una especie de fútbol motorizado, así como la clásica competición para lograr espectaculares figuras. A la vista de la versión NTSC no hay ninguna duda de que por fin los aficionados a este deporte tendrán un digno representante dentro de **Nintendo 64**. Ahora sólo falta esperar para ver si la versión PAL conserva todas las opciones a las que no tengamos acceso. **CHIP & CE**

*El programa permite que hasta cuatro jugadores participen de forma simultánea en una misma carrera.*

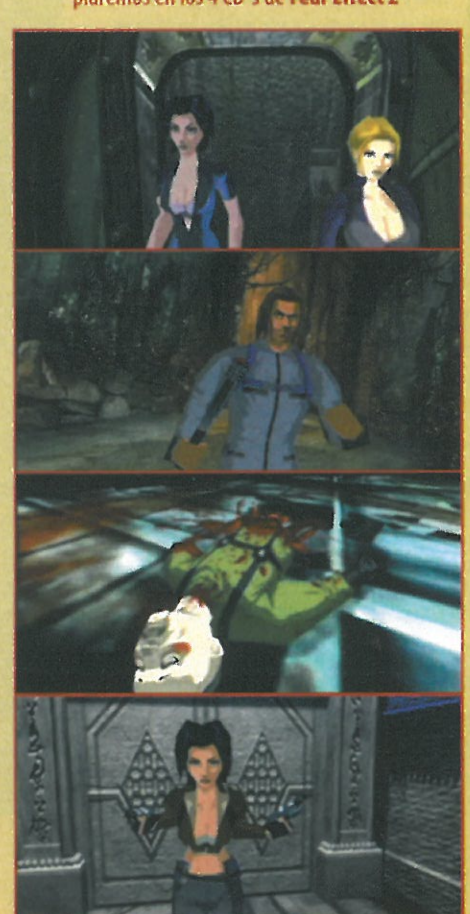


# FEAR EFFEC

# La continuación más sagrada

Tan sólo ha pasado un año desde que la inmortal obra de arte de **Kronos** cayera en manos de los más fervientes amantes de sagas como *Resident Evil* o *Alone In The Dark*. **Eidos** apuesta ahora por la continuación de *Fear Effect* para **PlayStation,** y dentro de muy poco estará entre nosotros. Aunque presenta la misma estética insondable que en la anterior edición, se han incorporado numerosas innovaciones logrando una mayor calidad gráfica y una jugabilidad excepcional. El guión se ha perfeccionado evitando que sea tan enrevesado como lo era la primera parte (aunque sigue siendo algo enigmático). En esta ocasión Hana contará con la presencia de Rain, una dama tan exuberante como ella, para adentrarse en el lado oscuro de ***Fear Effect***. En el primer escenario ambas tendrán que trabajar en equipo para poder acceder al siguiente escenario y encontrarse con Glas (el duro) y Deke

Secuencias generadas por ordenador que contemplaremos en los 4 CD´s de **Fear Effect 2**



ECT 2

(el sanguinario). A partir de aquí, tendrán que resolver los enigmas y los numerosos *puzzles* que se les presentan para llegar hasta Mist. Como podéis observar en las pantallas, no se puede negar que ***Fear Effect 2*** sea una delicia gráfica, se han incorporado más de 120 minutos de secuencias generadas por ordenador y elementos cinemáticos. Se ha empleado tecnología FX3D y unos 800 ángulos de cámara para mostrarnos escenarios inspirados en ciudades reales como **Hong Kong** o **Nueva York** y trasladarnos a parajes de lo más evocadores. Preparaos para lo que se avecina. Esto es sólo el principio. **ANNA**

*Gracias a la técnica FX3D utilizada, la animación de los personajes es mucho más real y detallada que en la anterior edición. Y como podéis observar en las pantallas el sistema para apuntar y disparar con el arma es realmente muy cómodo.*

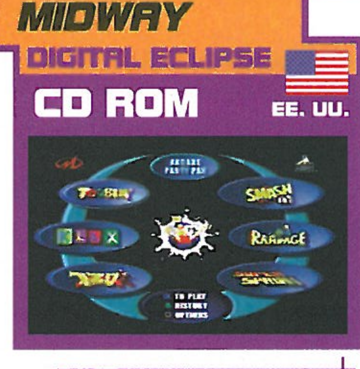
## Una nueva heroína

Rain es la nueva heroína de **Fear Effect 2**. Tanto ella como todo lo que la rodea es un enigma y tú serás quien debas averiguar el por qué de su presencia en este nuevo duelo. Lo único que sabemos de ella es que parece haber algo más que una relación de amistad con Hana y al igual que su mejor amiga no dudará en utilizar todas sus armas para acabar con el enemigo.

**Androides de última generación, aliens muy agresivos y seres humanos sin compasión serán tus enemigos.**

# ARCADE PARTY PAK

MIDWAY
DIGITAL ECLIPSE
CD ROM
EE. UU.



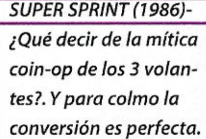
## Los clásicos que faltaban

**D**esde hace unos años, **Midway** lleva a cabo la encomiable tarea de recopilar para **PlayStation** y otros sistemas las más míticas recreativas de **Atari**, **Williams** o **Bally**. En el pasado hemos podido disfrutar en **PSX** de *Gauntlet*, *Paperboy*, *Tempest*, o *Asteroids*, pero se echaba en falta otros nombres míticos de la década de los 80, como *Super Sprint* o *Rampage*. La espera ha terminado con el lanzamiento de ***Arcade Party Pak***, un nuevo recopilatorio en el que junto al inolvidable *Super Sprint* se pueden encontrar otras recreativas legendarias, como *720º*, *Klax*, *Toobin*, el mencionado *Rampage*, y como plato fuerte, el hiperadictivo *Smash TV*. Al ser cada juego obra de distintos programadores, todos ellos bajo el sello de **Digital Eclipse**, la calidad entre unos y otros varía bastante. La adaptación de *Rampage* es realmente floja, al contrario que las conversiones de *Super Sprint* (con gráficos en alta resolución) y *Smash TV*, sencillamente geniales, y que justifican por si solas la adquisición de este recopilatorio. **Midway** incorpora además, la posibilidad de utilizar todo tipo de periféricos, desde ratón a *multitap* para hacer la experiencia lo más cercana posible a como eran las *coin-ops* originales.. **NEMESIS**

KLAX (1988)- La respuesta de **Atari** al fenómeno puzzle iniciado por Tetris. Lo mejor, los FX.

SUPER SPRINT (1986)- ¿Qué decir de la mítica coin-op de los 3 volantes?. Y para colmo la conversión es perfecta.

TOOBIN (1988)- Una recreativa simpática, pero que pasó rápidamente al olvido. Es la más floja del recopilatorio.



SMASH TV( 1990)- Tomando como origen el clásico Robotrón 2084, **Midway** produjo una de las coin-ops más adictivas y divertidas de todos los tiempos. Sin duda, lo mejor de la recopilación.

RAMPAGE (1985)- el homenaje de Bally a las pelis de monstruos tipo Godzilla. Destruye Chicago y Denver a pellizcos.

720º (1986)- Muchos años antes de la aparición del Tony Hawk de **Neversoft**, **Atari** ya descubrió las posibilidades que ofrecía el incipiente deporte del skateboard.

# HARVEST MOON: BACK TO NATURE

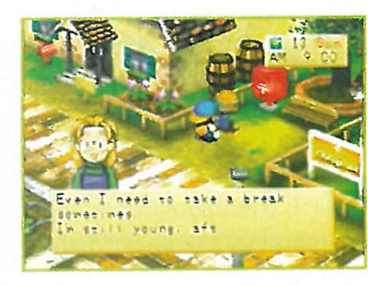
NATSUME

VICTOR INT. SOFT.

CD ROM

japon

## Por fin llegó la cosecha, hermano



La familia de simuladores de granja *Harvest Moon* sigue creciendo, alimentada por su gran éxito en **Japón** y en **Estados Unidos**. ***Back to The Nature*** es la secuela directa del *Harvest Moon* original para *SNES*, de 1997. Los toscos gráficos de entonces han sido sustituidos por una vista isométrica y escenarios poligonales. Una vez más, tendrás que poner a prueba tu paciencia y perseverancia para levantar la granja de tu abuelo. Cultivar la tierra, recoger la cosecha, adquirir nuevas herramientas, cuidar de los animales e intentar conquistar a una de las chicas serán tareas que deberás desempeñar en los tres años que dura este juego. Si te relacionas con éxito con los más de 35 personajes que encontrarás (el número de corazones y su color sirven para indicarnos), éstos te ayudarán con tu granja que va creciendo en tamaño y cuidados. Ser un terrateniente nunca ha sido fácil. **ORION & NEMESIS**

*A lo largo de las cuatro estaciones deberás acudir a diferentes eventos y festivales, como una guerra de tomates, un concurso de natación e incluso una pelea de gallinas.*

*Deberás preparar la tierra antes de plantar las semillas de los diferentes tipos de cultivo, dependiendo de la estación del año. Tras haber regado todos los días, llegará el momento de la cosecha.*

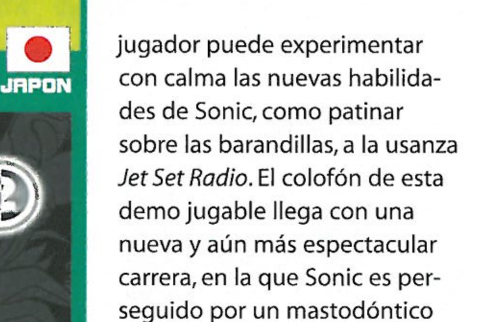
*Las gallinas son animales fáciles de cuidar, en comparación con las vacas, caballos y ovejas. No necesitan ni cepillado ni que hables con ellas todos los días. A cambio, te proporcionarán huevos y un ejército de pollitos.*

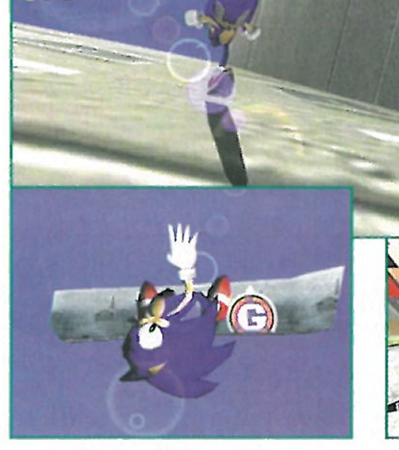
# SONIC ADVENTURE 2

**SEGA**
**SONIC TEAM**
**GD ROM** — JAPON

## Es una demo, pero os dejará helados

Se cumplen diez años del nacimiento de **Sonic**, en aquel inolvidable cartucho para **Megadrive**, y **Sega** planea ya un montón de sorpresas conmemorativas para su mascota azul como protagonista. Circulan rumores sobre un *GD-Rom* que recopilará todos los ***Sonic*** de **MD** (incluido *Sonic & Knuckles* y *Sonic Spinball*) y el ***Sonic R de Saturn***, pero lo que es seguro es que el 2001 verá la aparición de *Sonic Shuffle* y esta esperada secuela de *Sonic Adventure*. A modo de aperitivo, **Sega** incluirá junto a *Phantasy Star On-Line* un disco demo con una única pero demoledora fase en la que Sonic pone en acción algunos de los nuevos poderes de los que hará gala en ***Adventure 2***. La demo jugable se inicia con nuestro amigo el puercoespín cayendo al vacío armado únicamente con un tabla de *snowboard*. Nada más aterrizar, comienza una trepidante carrera cuesta abajo en un escenario urbano, que recuerda mucho a la urbe de *Crazy Taxi*. Primero sobre la tabla de *snowboard*, y luego a pie, Sonic baja a toda pastilla por la empinada cuesta arrollando todo vehículo (coche o tranvía) que se le ponga por delante. En el ecuador de la fase, la carrera llega a su fin y el jugador puede experimentar con calma las nuevas habilidades de Sonic, como patinar sobre las barandillas, a la usanza *Jet Set Radio*. El colofón de esta demo jugable llega con una nueva y aún más espectacular carrera, en la que Sonic es perseguido por un mastodóntico trailer. Corta pero intensa, esta demo tiene como objetivo poneros los dientes largos hasta la aparición de ***Sonic Adventure 2***, más o menos hacia finales de año. **NEMESIS**





**Sonic Adv. 2 podría ver la luz a finales de este año.**

***Sonic Adventure 2** pertenece a toda una serie de títulos protagonizados por **Sonic**, con los que **Sega** quiere conmemorar los diez años de existencia del veloz puercoespín azul.*

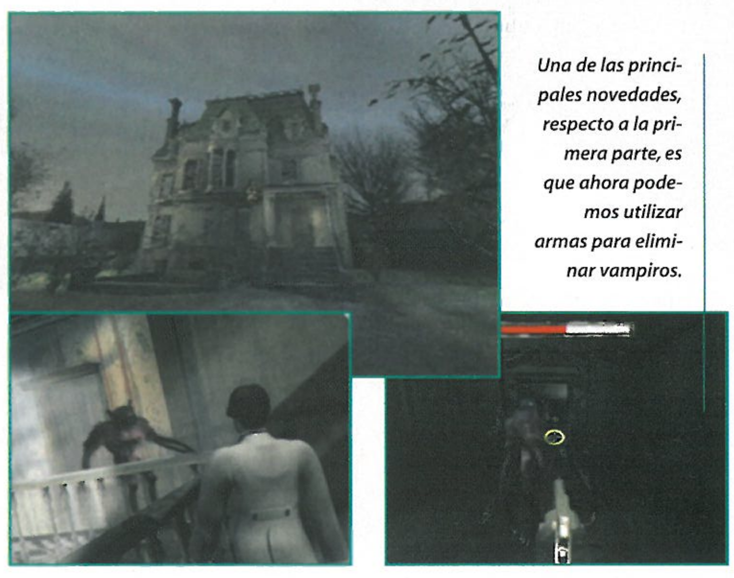
SUPER NUEVO

# DRACULA 2

VIRGIN
Index
CD ROM
FRANCIA

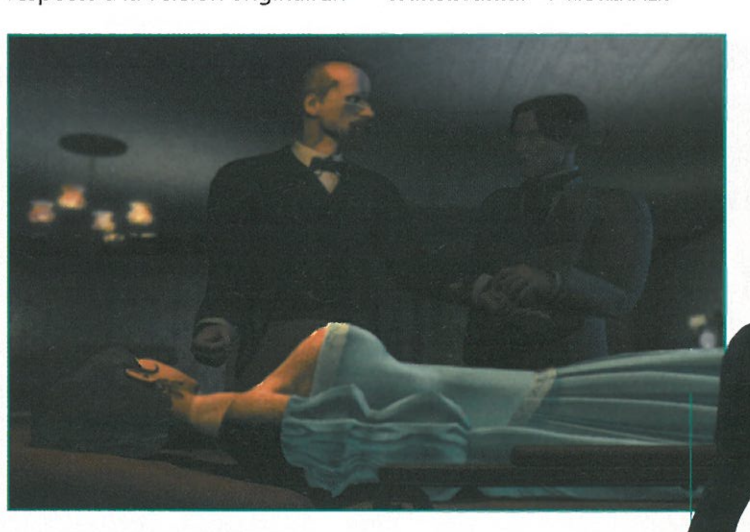
## El regreso del rey de los vampiros

Tal y como se apuntaba al final del primer título, la secuela de **Dracula** no podía tardar mucho en aparecer. Sus creadores han mantenido exactamente el mismo entorno gráfico 3D, que nos permite girar la cámara subjetiva 360º con total libertad. La versión para **PlayStation** no alcanza las cotas de calidad de **PC**, y aún así despliega cada uno de los escenarios con todo lujo de detalles. Además, en ***Dracula 2*** las secuencias de vídeo son una parte importantísima del juego y no pierden ni un ápice de calidad respecto a la versión original. En lo que se refiere a la mecánica del juego hemos encontrado un par de cambios muy interesantes. En primer lugar, ahora es posible combinar un determinado tipo de objetos con otros, por ejemplo balas con un revólver. Y en segundo lugar, es posible utilizar dicha arma para combatir a los vampiros. Por supuesto, el principal cambio en el juego es el argumento, que ahora nos sitúa en el **Londres** victoriano, donde J. Harker comenzará de nuevo su lucha contra Drácula para terminar siguiéndole a su guarida en **Transilvania**. ➾ **R. DREAMER**



*Una de las principales novedades, respecto a la primera parte, es que ahora podemos utilizar armas para eliminar vampiros.*

## Un viaje apasionante desde Londres a los Cárpatos



*El inventario es casi el mismo que en la primera entrega. Con la diferencia de que en esta ocasión contamos con cinco casillas a la izquierda, donde se colocarán los objetos que puedan ser combinados con otros.*

### Un poco de cine

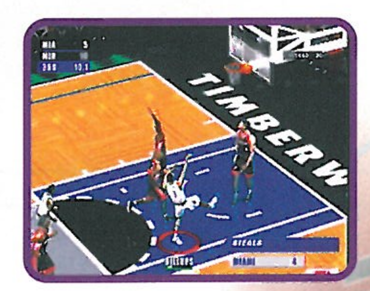
Uno de los puntos fuertes de **Dracula 2** son las secuencias de vídeo, que nos ofrecen espectaculares imágenes para remarcar la historia.

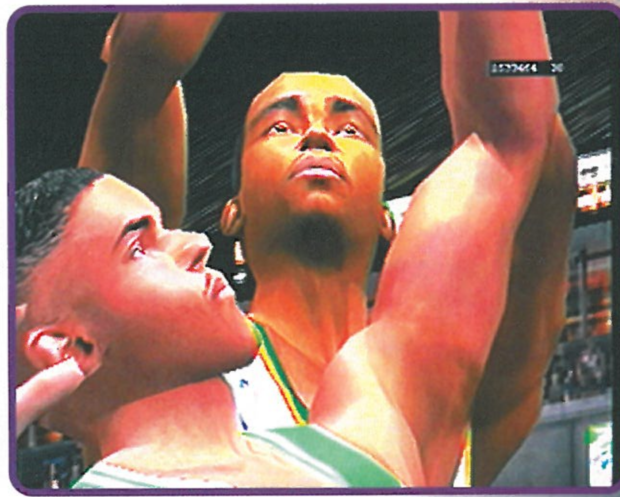
Electronic Arts pone el listón muy alto a los futuros juegos de baloncesto. Sólo *NBA 2K* (DC) aguanta ante este juego.

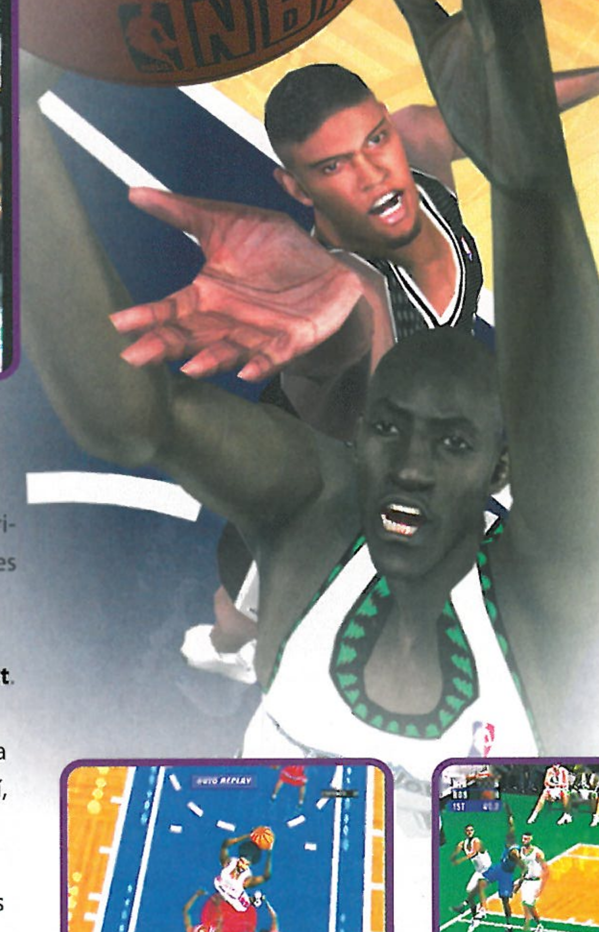
El baloncesto debuta en la nueva consola de **Sony** con una versión de la saga ***NBA Live*** en la que se mantiene el sistema de control y se cuenta con algunas de las opciones que han hecho popular el programa de **EA**. Desde la aparición de **PlayStation** la saga ***NBA Live*** se ha mantenido fiel a su cita con el baloncesto. Así, tras seis versiones, la veterana saga de **Electronics Arts** se prepara para dar el salto a la nueva consola de **SONY**. El paso al nuevo soporte era más que necesario, ya que a la vista de las últimas versiones de este

El partido de las estrellas de la pasada temporada se encuentra recogido en la nueva versión de *NBA Live*.

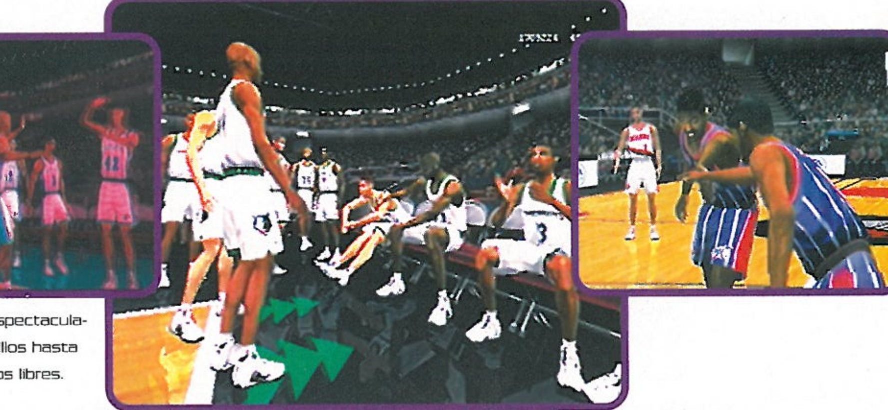
# NBA LIVE 2001





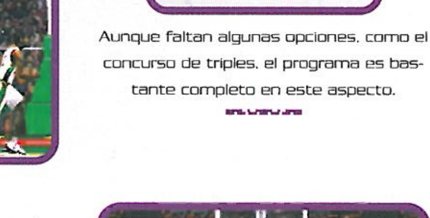



juego, parece que la capacidad de **PlayStation** ha tocado techo. La enorme capacidad del nuevo soporte permite trasladar al baloncesto toda la espectacularidad de uno de los deportes que, por sus condiciones (reducido tamaño de la cancha y pocos jugadores en el campo), mejor se adapta al mundo de las consolas. En este sentido la diferencia con respecto a las versiones para **PlayStation** es más que considerable, ofreciendo una enorme calidad tanto en la definición de los rasgos de los jugadores como en sus movimientos. Para esta tarea se ha contado, al igual que ha ocurrido en las dos últimas versiones de **PSX**, con la inestimable colaboración del alero de los **Timberwolves**, **Kevin Garnett**. Además de las mejoras gráficas, hay que destacar la nueva actualización de plantillas. Así, la versión para **PlayStation 2** presenta a jugadores como **Patrick Ewing** en sus equipos actuales, a diferencia de lo que ocurría en la entrega de *NBA Live 2001* para **PlayStation**.

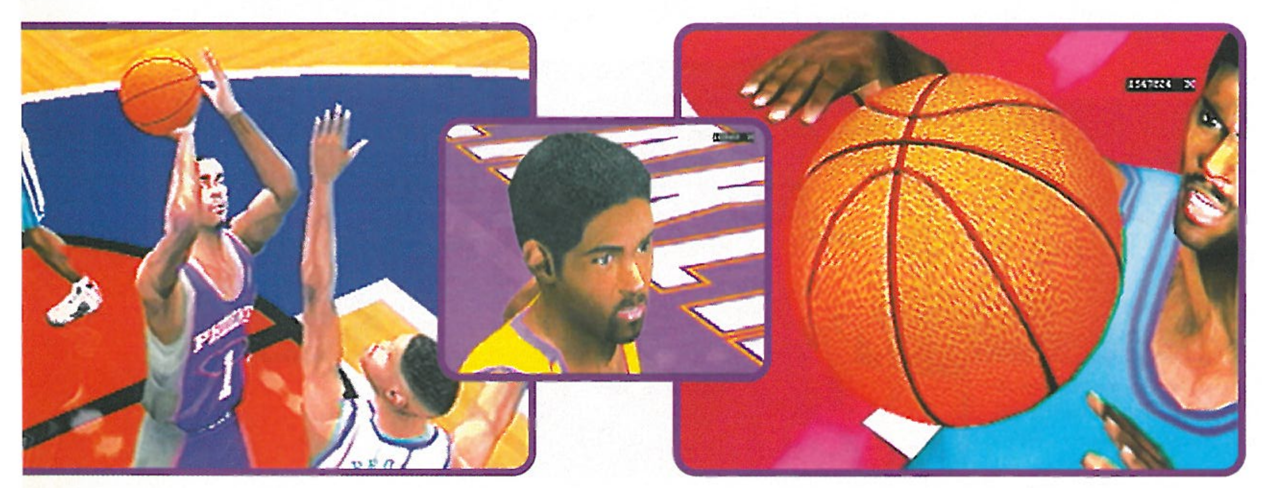


En los momentos en los que se para el juego, el programa ofrece espectaculares primeros planos de los jugadores. Se recogen desde los banquillos hasta los gestos de ánimo de los jugadores durante la ejecución de tiros libres.

Junto a los componentes de los clubes de la **NBA**, se introducen a los mejores jugadores de los últimos tiempos entre los que destaca, dentro de la selección de los 90, **Michael Jordan**. En las opciones se mantienen los enfrentamientos uno contra uno aunque, en la beta facilitada, no aparecen modos ya clásicos como el concurso de triples. Los comentarios tampoco son los definitivos, aunque está previsto que **Andrés Montes** vuelva a ser el encargado de narrar los partidos. Por último, resaltar que el sistema de control empleado es similar al de su homónimo para **PlayStation**, en la misma línea de otras conversiones deportivas de **Electronic Arts** como **FIFA**. CHIP & CE



Aunque faltan algunas opciones, como el concurso de triples, el programa es bastante completo en este aspecto.



La calidad gráfica puede apreciarse en las impresionantes repeticiones. Ni siquiera se escapa la textura del balón.

## Uno contra uno.

Entre las opciones recogidas de **PSX** destaca el modo Uno contra uno. En el mismo los partidos se disputan en una sola canasta situada en plena calle.

## Jugadores.

Junto a los equipos de la **NBA** se recogen los mejores jugadores de cada década. También la actualización de plantillas con respecto a las incluidas en la versión **PSX**.

# CONECTATE A SUPER JUEGOS CON SYSTEM SELECTOR

SUSCRIBETE

## ADAPTADOR SYSTEM SELECTOR DE REGALO

No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a SUPER JUEGOS y recibirás este fantástico adaptador para todas tus consolas. Ya no tendrás que desconectarlas cuando quieras cambiar de una a otra, y con sólo pulsar un botón seleccionarás la que prefieras. Además, podrás conectar al adaptador el vídeo o el DVD. Incluye entradas RCA y S-Vídeo. No encontrarás nada más útil. Consigue 12 números y el multiadaptador por sólo ¡7.200 ptas.!

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPE

## Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

❑ **Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 5.760 ptas.**

❑ **Por un año (12 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 7.200 ptas.**

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 12.500 ptas. Resto Paises: 17.500 ptas.

**APELLIDOS:** ........................................................................ **NOMBRE:** ......................................

**DIRECCION:** ..........................................................................................................................

**POBLACION:** ........................................................................................ **C. P.:** ...............

**PROVINCIA:** ........................................................................ **TELEFONO:** ...............................

### Forma de Pago

❑ **Transferencia Bancaria**

❑ **Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.**

❑ **Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Super Juegos.**

❑ **Tarjeta de Crédito Nº ______ / ______ / ______ / ______**

**Titular:** ____________________ **Fecha caducidad** ____ / ____ **Firma titular** (imprescindible)

**ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.**

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.

A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

## PLAYSTATION

1. **DRIVER 2** (=)
   **Conducción • Reflections**
   Otro mes más las persecuciones al margen de la ley se llevan el gato al agua en la lista de **Playstation/PSone.** Sin embargo, la sombra de la nueva entrega de *Final Fantasy* ya se adivina en el horizonte.
2. **VAGRANT STORY** (=)
   Aventura RPG • Squaresoft
3. **GRAN TURISMO 2** (=)
   Conducción • SCE
4. **FINAL FANTASY VIII** (=)
   RPG • Squaresoft
5. **DINO CRISIS 2** (=)
   Survival • Capcom
6. **SPIDER-MAN** (=)
   Plataformas Beat'em-up • Activision
7. **MOTO RACER WORLD TOUR** (=)
   Deportivo • Sony C.E.
8. **007 EL MUNDO NUNCA ES...** (↑)
   Aventura • Electronic Arts
9. **FIFA 2001** (↓)
   Deportivo • Electronic Arts
10. **RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE** (=)
    Plataformas 3D • Ubi Soft.
11. **SNOCROSS RACING** (NOVEDAD)
    Conducción • Ubi Soft
12. **TOMB RAIDER CHRONICLES** (↓)
    Plataformas 3D • Eidos
13. **TONY HAWK 2** (↓)
    Simulador Skate • Activision
14. **PARASITE EVE II** (↓)
    Aventura Cinemática • SquareSoft
15. **ALIEN RESURRECCION** (↓)
    Shoot'em-up 3D • Fox Interactive
16. **FRONT MISSION 3** (↓)
    Battle-RPG • Squaresoft
17. **007 RACING** (NOVEDAD)
    Conducción • Electronic Arts
18. **COLIN MCRAE 2.0** (↓)
    Conducción • Codemasters
19. **ROAD TO ELDORADO** (↓)
    Aventura • Ubi Soft
20. **EL LIBRO DE LA SELVA: MCR** (↓)
    Simulador de baile • Sony C.E.

## PLAYSTATION 2

1. **TEKKEN TAG TOURNAMENT** (=)
   **Beat´em-up 3D • Namco**
   Tampoco será este mes el que vea la caída de *Tekken Tag Tournament* del número uno de la lista de **PS2.**
2. **RIDGE RACER V** (=)
   Conducción • Namco
3. **FIFA 2001** (=)
   Deportivo • Electronic Arts
4. **SSX SNOWBOARD SUPERCROSS** (=)
   Deportivo • Electronic Arts
5. **READY 2 RUMBLE BOXING: R2** (=)
   Deportivo • Midway
6. **RAYMAN REVOLUTION** (NOVEDAD)
   Plataformas • Ubi Soft
7. **F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000** (=)
   Deportivo • Electronic Arts
8. **DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE** (=)
   Beat´em-up • Tecmo
9. **MADDEN 2001** (↓)
   Deportivo • Electronic Arts
10. **KESSEN** (NOVEDAD)
    Estrategia • Electronic Arts

### Alfonsín Contrato
EL MAKETA SARASA • GAYSTATION 2

### El más rápido
SONIC ADVENTURES 2 • DREAMCAST

### El más "redondo"
TOMB RAIDER CHRONICLES • DC

### El más bestia
HOKUTO NO KEN • PLAYSTATION

### El mejor del mes
THE BOUNCER.• PS2

# TOP SUPERJUEGOS



## NINTENDO 64

1 **PERFECT DARK** =
**Shoot'em-up 3D • Rare**
Este mes el panorama para la consola de **Nintendo** está muy calmado, y desde luego nada amenaza a Joanna Dark.

2 **DONKEY KONG 64** =
**Plataformas 3D • Rare**

3 **LEGEND OF ZELDA: MAJORA´S MASK** =
**Action RPG 3D • Nintendo**

4 **PATO DONALD CUAC ATTACK** ↑
**Plataformas • Nintendo**

5 **POKEMON STADIUM** ↓
**Combate Pokémon • Nintendo**

6 **MARIO TENNIS 64** =
**Deportivo • Nintendo**

7 **SUPER MARIO 64** =
**Plataformas 3D • Nintendo**

8 **MARIO PARTY 2** =
**Minijuegos • Nintendo**

9 **TUROK 3** =
**Shoot'em-up 3D • Acclaim**

10 **MICKEY´S SPEEDWAY USA** =
**Conducción • Nintendo/Rare**

## GAME BOY COLOR

1 **DONKEY KONG COUNTRY** =
**Plataformas • Nintendo**
¿Quién sino el simio más famoso de **Nintendo** podría liderar la lista de su portátil? No hay quien le mueva.

2 **WARIO LAND 3** =
**Plataformas • Nintendo**

3 **PERFECT DARK** =
**Aventura Shoot'em-Up • RARE**

4 **METAL GEAR SOLID** =
**Aventura • Konami**

5 **RAYMAN** =
**Plataformas • Ubi Soft**

6 **MARIO GOLF** =
**Deportivo • Nintendo**

7 **POKÉMON PINBALL** =
**Pinball • Nintendo**

8 **POKÉMON TRADING CARD BATTLE** =
**Juego de cartas • Nintendo**

9 **F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000** NOVEDAD
**Conducción • Electronic Arts**

10 **MR. DRILLER** NOVEDAD
**Puzzle • Virgin**

## DREAMCAST

1 **SHENMUE** =

**Aventura • Sega**
La odisea de Ryo parece que reinará en esta lista por mucho tiempo, al menos hasta que llegue su segunda parte.

2 **RESIDENT EVIL: CODE VERONICA** ↑
**Aventura • Capcom**

3 **METROPOLIS STREET RACER** ↓
**Conducción • Sega**

4 **QUAKE III ARENA** =
**Shoot'em up 3D • Sega**

5 **JET SET RADIO** =
**Arcade • Sega**

6 **RESIDENT EVIL 3** =
**Survival Horror • Capcom**

7 **READY 2 RUMBLE BOXING: A2** =
**Deportivo • Midway**

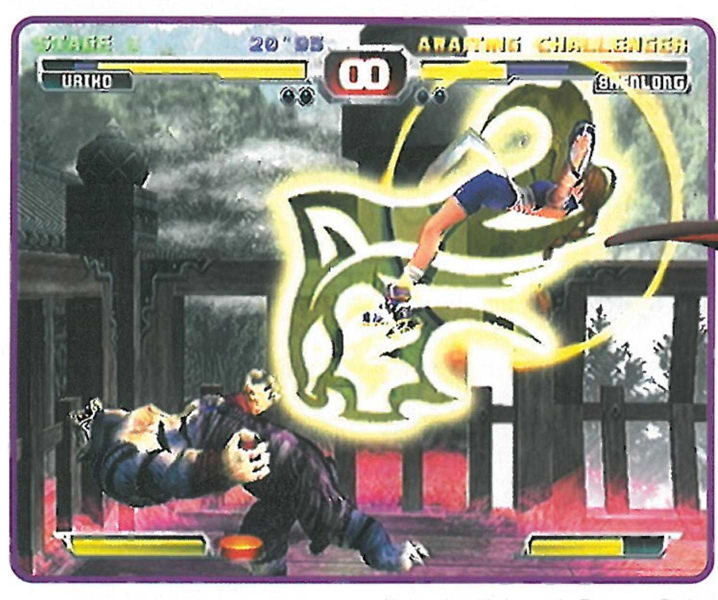
8 **SEGA EXTREME SPORTS** =
**Deportivo • Sega**

9 **SEGA GT** =
**Conducción • Sega**

10 **TOMB RAIDER CHRONICLES** NOVEDAD
**Aventura • Eidos**

# BLOODY ROAR 3

Como se puede observar en esta pantalla, los efectos de luz han sido utilizados magistralmente en Bloody Roar 3.

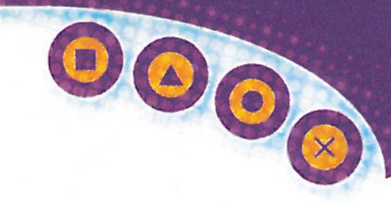



Al completar la barra de *Beast*, un flash y el logo de la bestia que llevamos dentro nos indicarán que estamos preparados para transformarnos.

Desde la aparición de la primera **PlayStation**, **Hudson Soft** ha marcado las dos grandes revoluciones del mundo de los *Beat'em-up* 3D con las dos primeras entregas de *Bloody Roar*. Esta última entrega no sólo supone la evolución del género de la lucha tridimensional, marcado por

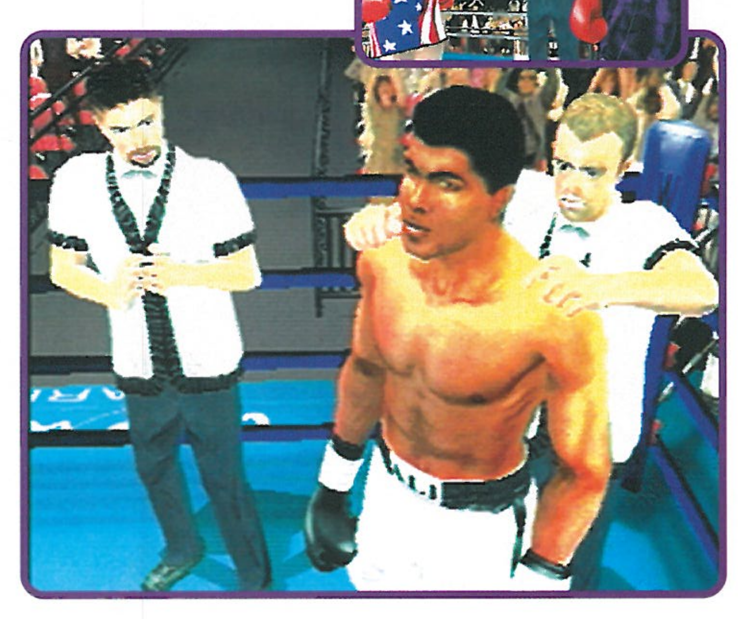
ShenLong ha sufrido un cambio impresionante en esta entrega, ya que todos sus movimientos han sido rediseñados.

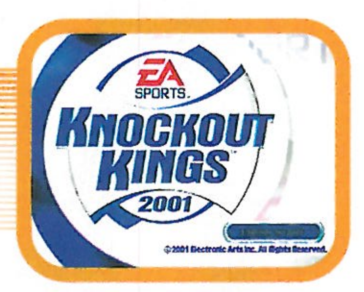
títulos como *Soul Calibur*, *Tekken Tag Tournament* o *Dead Or Alive 2*, sino también la de **PlayStation** con la llegada de **PS2**. ***Bloody Roar 3*** conserva la original jugabilidad que lo convirtió en uno de los grandes de la lucha y cuyo mayor atractivo radicaba en la posibilidad de convertir a nuestro personaje en una bestia en cualquier momento del combate. El aspecto más cuidado del tercer ***Bloody Roar*** es su *engine* gráfico, el cual hace un uso intensivo de los más impresionantes efectos de iluminación. Los personajes también han sufrido una mejora visual importante, a la altura de títulos como *DOA2 Hardcore*, aunque por desgracia **Hudson** sigue animándolos sin técnicas de *Motion Capture*. En lo que respecta a la jugabilidad, ***Bloody Roar 3*** sigue los mismos esquemas de las anteriores entregas, aunque posee nuevos elementos como la destrucción parcial de algunos escenarios y la posibilidad de ejecutar dos especiales diferentes. **DOC**



# KNOCKOUT KINGS 2001

La saga inicialmente creada para **PSX** mantiene sus características básicas en la versión para el nuevo soporte de **SONY**. Entre sus alicientes, los púgiles reales.





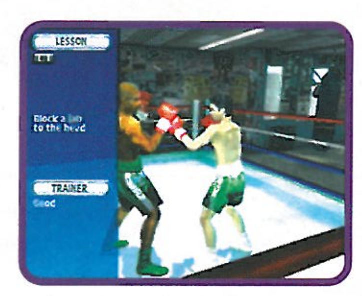

Tras tres entregas para **PlayStation**, llega la versión de ***Knockout Kings 2001*** para **PlayStation 2**. En su salto a los 128 bits, **Electronic Arts** repite el mismo esquema que ha caracterizado a toda la saga, aunque con la lógica mejora gráfica. Así, los púgiles reales vuelven a ser los protagonistas del programa, recogiendo nombres de la talla de **Holyfield**, **Chaves** o del emblemático **Ali**. La ya mencionada mejora gráfica, hace posible que la reproducción física de los mismos alcance los niveles más altos de fidelidad que se han ofrecido nunca en el mundo del boxeo. Además, el fiel reflejo de la realidad también se ve recogido en el comportamiento de los boxeadores sobre el cuadrilátero, en el que se ha buscado recrear el estilo real de cada uno de los boxeadores incluidos. La participación de grandes estrellas

## Ellos...

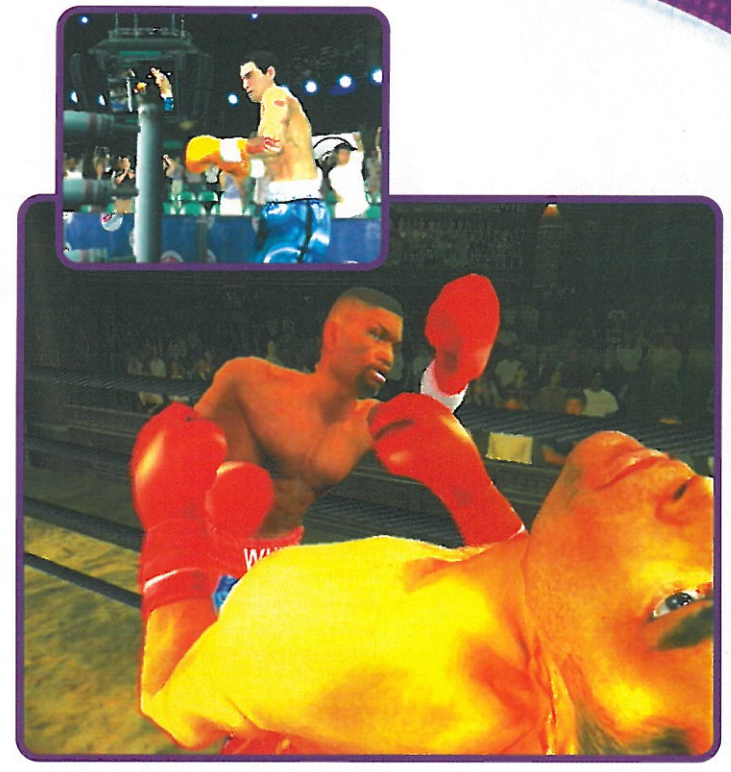
La lista de boxeadores incluida en el programa va desde nombres legendarios, como **Muhammad Ali** o **Rocky Marciano**, hasta estrellas actuales como **Evander Holyfield**.

## y ellas.

Aunque ya aparecieron en la versión de este programa para **PlayStation**, las boxeadoras constituyen una de las novedades con respecto a la entrega del año 2000.




En las opciones, el modo Carrera permite crear un boxeador y llevarlo hasta el campeonato del mundo. El entrenamiento es fundamental en este objetivo.

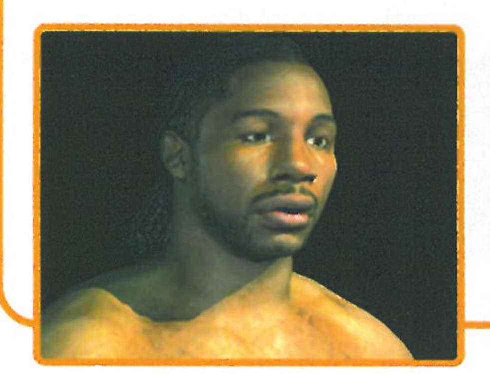


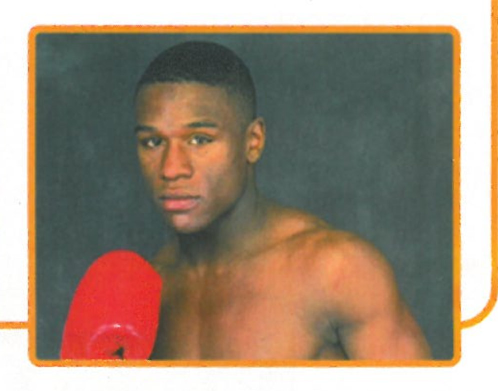
Las variadas cámaras permiten seguir los combates desde múltiples perspectivas. Las repeticiones ofrecen la cara más espectacular del boxeo en la historia.

también se ha puesto de manifiesto en las sesiones de captura de movimientos, en la que han participado, entre otros, púgiles como **Whitaker** o **Lennox**. Tal y como ocurrió en la versión para **PlayStation**, el programa sirve de plataforma de lanzamiento de boxeadoras, que de esta forma se suben al carro de la saga dedicada a este deporte. El número de féminas es bastante inferior al de boxeadores, siendo sus nombres reales a pesar de ser menos conocidos para el gran público. En cuanto a las opciones, se mantiene el esquema empleado en las versiones para los 32 bits. Entre ellas destaca el modo de carrera en el que se incluye entrenamiento, programación de peleas y desarrollo. Por último mencionar que el programa no tiene un competidor claro ya que, aunque *Ready 2 Rumble* fue el primer simulador de boxeo para **PlayStation 2**, el concepto de juego es totalmente diferente. En este caso la simulación predomina sobre el componente arcade. **CHIP & CE**

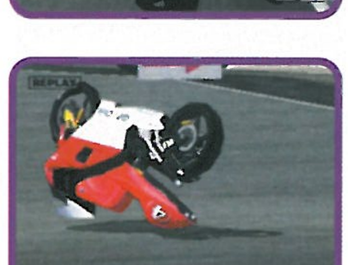
## Captura de movimientos.

Púgiles de la talla de **Whitaker** o **Lennox** han servido como modelos en las sesiones de captura de movimientos. Con ello se consigue una perfecta recreación tanto de los golpes como del comportamiento real sobre el cuadrilátero. Además, se ha buscado recrear el estilo de boxeo de cada una de las estrellas incluidas.

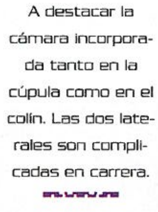




Podremos alternar dos vistas en carrera de entre las siete que nos ofrece para seleccionar en el menú de opciones. La lejana es recomendable para iniciarse.

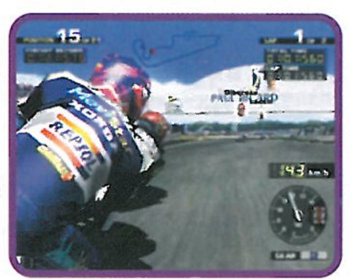


A destacar la cámara incorporada tanto en la cúpula como en el colín. Las dos laterales son complicadas en carrera.



# MOTO GP

Hemos tenido que esperar a **PS2** para disfrutar de un juego de motos en toda regla. **Namco** se ha encargado de dotarle de gráficos y sonido de alta calidad, y de una serie de detalles que hacen de éste el mejor. El evento elegido es la categoría de mayor nivel del **Campeonato de Motociclismo**, los 500c.c. ***Moto GP*** nos ofrece 5 modos de juego: Arcade, Temporada, Contrarreloj, Desafíos y Contra. **Namco** ha replicado fidedignamente cinco circuitos famosos, Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington y Motegi. Para correr en ellos podrás elegir entre doce equipos oficiales o entre más de veinte pilotos como **Crivillé**, **Biaggi**, **Abe**, etc. Una vez dentro del circuito te verás desbordado de pequeños detalles: la trazada marcada en el asfalto, el sonido del viento al ganar velocidad, la válvula de escape, el estribo chispeando del roce... Todo aderezado por una dinámica del comportamiento del piloto y su moto. Una vez



## Replay.

La repetición de las carreras confirmarán la calidad y el nivel de detalle del juego. Todas las cámaras estarán en sus asentamientos reales: en el suelo de las curvas, cámaras de carril, desde helicóptero, fijas, grúas articuladas, etc.

terminada la carrera, la repetición pone la guinda al pastel. Una cantidad de cámaras que harán de tu carrera una retransmisión de TV, ¡Alucinante! Si siempre te han desilusionado los títulos del mundo de las motos para consola, éste es el juego que estabas deseando encontrar.

**JASON**

El modo Desafío nos ofrece la posibilidad de conseguir gran parte de los extras que nos ofrece el juego. Como Klonoa o Gun Koma.

formato • **dvd-rom** • compañía • **ubi soft.** • programador • **renderware 3**

Con la **vista** puesta en GameCube y Game Boy Advance, sobre los que aún no se sabe si correrá Rayman 2, UBI SOFT **presenta** la que hasta ahora es su última versión de lo que ya es todo un **clásico**. Rayman 2: The Great Escape llega a PlayStation 2 con el **representativo** nombre de Rayman Revolution.

Después de tantos años y no menos éxitos, es normal que Rayman se haya convertido en el principal estandarte de la productora francesa, elevándolo a cotas de popularidad muy cercanas a las conseguidas por otro ilustres como Mario o Sonic. Nacido de la nada allá por 1994, Rayman protagonizó una magnífica aventura que se versionó para multitud de sistemas (entre ellos **PlayStation** y las jubiladas **Saturn** y **Jaguar**). La segunda parte se ha hecho esperar, aunque las expectativas levan-

# RAYMAN REVOLUTION

Los retos, por lo general, se reducen a conseguir un número determinado de lums rojos en el tiempo establecido.

La belleza de los gráficos de **Rayman Revolution** se observa prefectamente en la pantalla de la izquierda.

género ▼ plataformas 3D
vidas ▼ energía
fases ▼ 16 mundos
periféricos usb ▼ no
memory card ▼ 270 KB

A la izquierda, Globox y su bonita casa (inédita en The Great Escape). Globox nos ayudará con su danza de la lluvia.

El círculo de piedra sirve de portal a cada uno de los niveles del juego. Allí, además, se dan las instrucciones de la misión.

RAYMAN, SIN GLOBOX NI CARMEN, NO PODRÁS ENTRAR DENTRO DEL SANTUARIO.

Como ha ocurrido con toda la serie The Great Escape, Rayman Revolution cuenta con textos en español durante el juego.

SI TE COJO, NO TENDRE COMPASION DE TI...

LUTION

RAYMAN REVOLUTION

**gráficos.** La mejora gráfica con respecto a Dreamcast es muy elevada, sobre todo en lo que respecta al nivel de detalle de los escenarios. La pena es que en ocasiones, el juego se ralentiza, algo que no debe corresponderse con la potencia de una consola como PS2.

8'7

**música - sonido fx.** Igual que los efectos de sonido son bastante buenos, no podemos decir lo mismo de la banda sonora, demasiado sosa y aburrida para mantener la tensión necesaria. Además, las geniales voces en castellano de PSX han desaparecido.

7'7

**duración.** Rayman Revolution, como otros muchos juegos de plataformas, se finaliza en relativamente poco tiempo. Es cuando se intenta conseguir el 100% del juego cuando el número de horas de juego se incrementa de forma crítica. En este sentido, RR tiene larga vida.

9'0

**jugabilidad.** Hay algo en Rayman Revolution que acaba por cabrear al jugador. El control del personaje es realmente incómodo en algunos momentos, sobre todo cuando la cámara comienza a girar en torno a él sin saber dónde colocarse. En ciertas situaciones, es letal.

7'8

**global.** Rayman Revolution es una buena primera piedra de toque para los programadores de Renderware 3. Lo más positivo que se puede extraer de este juego es que, si los primeros títulos para PS2 son así, ¿Qué podemos esperar para dentro de dos, tres o cuatro años?

8'5

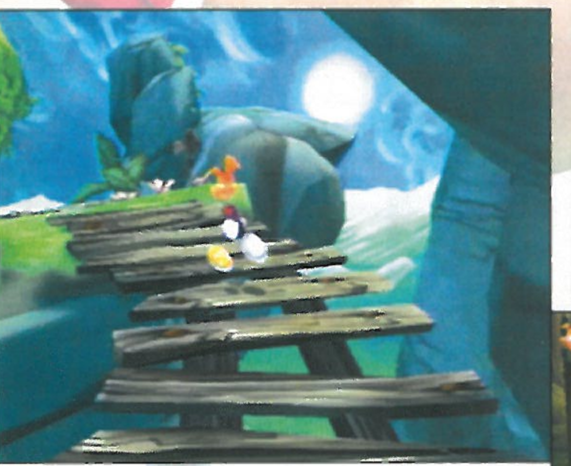
Rayman atraviesa la puerta después de que Globox la haya desactivado con su danza de la lluvia.

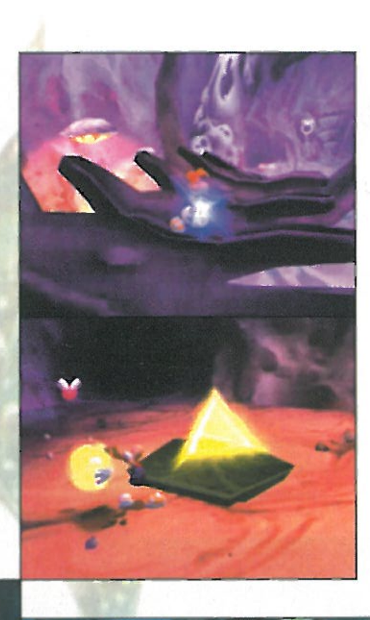
Entregándole un número determinado de espíritus familiares, Ly nos retará a uno de sus 16 juegos.

tadas en torno a él se vieron rápidamente confirmadas con la aparición de *The Great Escape* para **Nintendo 64**. Unos soberbios gráficos y una jugabilidad elevada que, en la inminente versión **Dreamcast**, se vieron elevadas a la máxima expresión. Una sustancial diferencia que hoy, con la llegada de **Rayman Revolution**, comienza a marcar las diferencias técnicas entre la magnífica máquina de **Sega** y la novicia, pero ya elevada a los altares, bestia de **Sony**. Es fácil pensar que los cambios de esta nueva versión se han centrado en el apartado gráfico. Cierto, pero también lo es que sus programadores han puesto un empeño especial en eliminar

## De Revolución a revuelta...

Por el nombre podíamos pensar que **Rayman Revolution** iba a ser, pues eso, toda una revolución. En realidad de revolución hay poco, tan sólo una sustancial mejora gráfica y la inclusión de un par de lugares nuevos que visitar. Encima la capacidad on-line de **Dreamcast** ha desaparecido. Lo dicho, de revolución a simple revuelta. Otra vez será.





parte de la linealidad que protagonizaba el desarrollo de *The Great Escape*. Lo han conseguido a medias, añadiendo una especie de mapa principal que da acceso al resto de mundos. Y en realidad, los cambios importantes se quedan ahí. Se han añadido un par de elementos nuevos como el Pozo Mágico y los retos de Ly, pero poco más. Al final acaba siendo la misma aventura pero con gráficos sustancialmente mejorados. Eso sí, **Rayman Revolution** se ralentiza bastante en ocasiones. Conociendo la máquina, esperemos que esto no sea la tónica general. **J. C. MAYERICK**

¡¡¡Cuñaaaaaó!!! ¡¡¡Jezuuuuuuuú!!! Como véis, el Risitas y su «Cuñaó» prestan en Rayman la nota de humor.

Mortadelo y Filemón
¡¡¡DOS NUEVAS AVENTURAS EN CD-ROM!!!
¿DOS TÍTULOS? ¿TRES AVENTURAS?
MORTADELO, ¿AÚN NO SE HA ENTERADO QUE CON NUESTRAS DOS ÚLTIMAS AVENTURAS TENDRÁ TRES JUEGOS Y ADEMÁS PODRÁ JUGAR CON UN AMIGO A TRAVÉS DE INTERNET?
Zeta MultiMedia
Mortadelo y Filemón
Dos Vaqueros Chapuceros
Zeta MultiMedia
Mortadelo y Filemón
Terror, Espanto y Pavor
Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA
DISPONIBLE A PARTIR DEL 15 DE NOVIEMBRE
El Corte Inglés
y Tiendas El Corte Inglés

PS2

formato • **dvd rom** • compañía • **kemco** • programador • **papaya studio**

# TOP GEAR DAREDEVIL

género ▼ **arcade**

vidas ▼ **3**

fases ▼ **27**

periféricos usb ▼ **no**

memory card ▼ **260 KB**

**gráficos.** Todo tiene una apariencia impecable y muy atractiva. Tanto los coches como los escenarios están trabajados con esmero, los movimientos son muy buenos y cuenta con un montón de efectos visuales. Lástima que no haya daños en los coches.

**9'1**

**música - sonido fx.** Una banda sonora que no pasará a la historia. Los temas ni siquiera son pegadizos. Los efectos especiales sí están a la altura de lo esperado y son un gran espectáculo sonoro a la medida de la acción que tenemos en pantalla.

**8'5**

**duración.** Si contara con mayor variedad y algún modo de juego más, Topgear Dare Devil podría tener alguna posibilidad de resistir al empuje de los grandes de éste género. Con un estilo de juego al que le falta algo de garra y su escueta oferta de modos será un milagro.

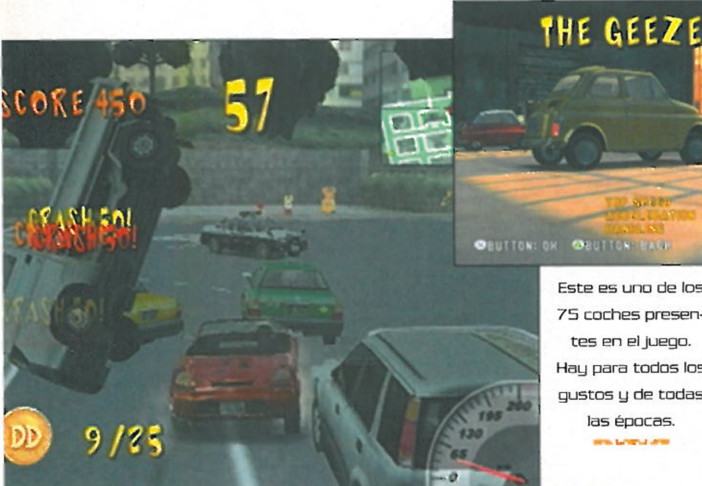
**7'5**

**jugabilidad.** El hecho de centrar casi todo el juego en lo de las monedas no nos convence. Más peso en las carreras puras y duras y algún modo más de juego le habrían venido de perlas. Es muy jugable, se maneja muy bien con un poco de práctica pero no muy difícil.

**7'9**

**global.** Es una pena que un juego tan currado en los gráfico no tenga detrás una jugabilidad a la altura de las exigencias de los usuarios. La competencia en este género, salvaje en poco tiempo, nos hace pensar que no tendrá muchas opciones de superar el corte.

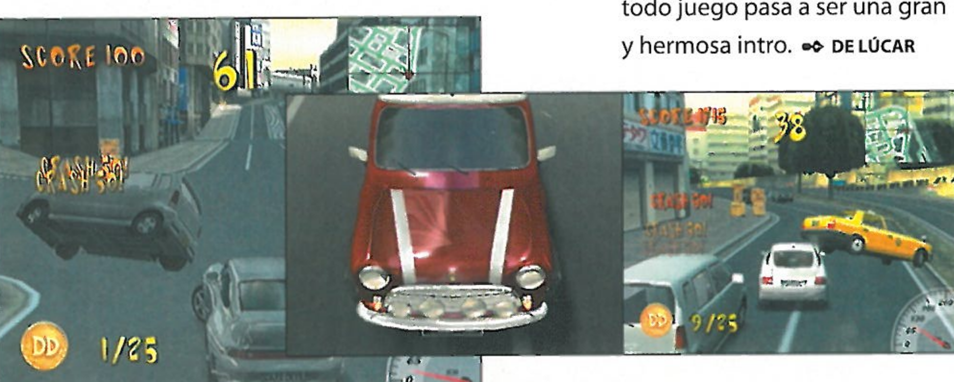
**8'3**




Este es uno de los 75 coches presentes en el juego. Hay para todos los gustos y de todas las épocas.

En ocasiones, nos veremos obligados a correr por los sitios más insospechados e inapropiados para ello.

**T***op Gear Dare Devil* se sale de la línea que consagró a la saga en **N64** y en esta nueva andadura en **PS2** cambia de estilo... y al hacerlo se deja parte de la emoción y la garra que caracterizó a sus antecesores. Ganamos mucho en materia gráfica, con unos coches y escenarios verdaderamente vistosos y llenos de calidad, pero nos tenemos que contentar con un juego que no termina de convencernos ni en su jugabilidad ni en su duración. Con un poquito más de imaginación y habilidad a la hora de diseñar los modos, nos habrían regalado un juego completo. Lo que hay, no llega ni a la emoción de un arcade ni a las opciones y posibilidades del típico juego de conducción. Lo dicho, una pena que no hayan acompañado el excelente trabajo gráfico con el gran punto clave: la jugabilidad. Sin eso, todo juego pasa a ser una gran y hermosa intro. **DE LÚCAR**



formato ● cd-rom ● compañía ● electronic arts ● programador ● bullfrog

# THEME PARK WORLD

Después de haber probado suerte en **Compatibles PC**, ***Theme Park World*** llega a **PlayStation 2** con la sana intención de demostrarnos que las 3D, en este tipo de juegos, pueden llegar a ser mejor que las 2D. Buena intención, pero nosotros, sinceramente, nos seguimos quedando con aquella maravilla llamada *Theme Park* que apareció, entre otros, para **Compatibles PC** y **Mega Drive**. El famoso entorno 3D queda bien para «chorradillas» como la posibilidad de poder montar en las atracciones, pero a la hora de la verdad, a la hora de gestionar el parque, el caos que se crea acaba por agotar al jugador. Además, el número de opciones de que disponía *Theme Park* era, curiosamente, mucho mayor de las disponibles en este **Theme Park World**, de ahí que como simulador el juego se vea claramente empobrecido. Para colmo de males, tanto voces como textos están en inglés, y lo que es peor, los consejos que nos da el asistente no aparecen con subtítulos. El manual además no explica casi nada, así que... ¡A aprender inglés! **J. C. MAYERICK**

Una de las notas «positivas» radica en la posibilidad de poder participar en algunas de las atracciones.

género ▼ **simulador**
parques temáticos ▼ **8**
textos y voces ▼ **inglés**
periféricos usb ▼ **no**
memory card ▼ **251 KB**

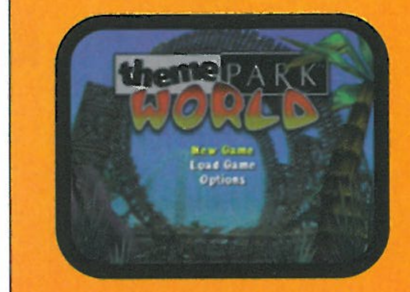
**gráficos.** Mejora notablemente lo visto en la versión PC del juego, añadiendo sombras a todos los elementos del juego. Lo que no nos parece nada elegante es la interfaz gráfica que se ha utilizado. Los menús son pobres y poco atractivos, nada que ver con los de Theme Park. **7'8**

**música - sonido fx.** La banda sonora está muy por debajo de los efectos de sonido. Estos últimos cuentan con una gran variedad, como consecuencia de los diferentes ambientes existentes para cada parque temático. La banda sonora es sosa y repetitiva. **7'9**

**duración.** Si nos va eso de gestionar parques temáticos, Theme Park World puede suponer horas y horas de diversión. Al fin y al cabo, cada nuevo parque que hagamos será distinto al anterior, por lo que las situaciones en que nos encontraremos serán siempre diferentes **8'0**

**jugabilidad.** Preferimos el entorno 2D al 3D, más aún cuando las dimensiones del parque comienzan a ser considerables y todo se vuelve algo caótico. Lo más curioso del juego es, sin duda, el modo cámara, con el que se puede recorrer el parque en primera persona. **7'0**

**global.** Salvando el hecho de que Theme Park World cuenta con un complejo entorno 3D, se podría decir que se ha dado un paso atrás con respecto a Theme Park. Parece que se haya prestado más atención al apartado gráfico que a la propia jugabilidad. Una pena de ser así. **7'7**



# Jugarás

con las nuevas aventuras gráficas de Zeta Multimedia

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

ZIPI Y ZAPE
de ESCOBAR

EDICIÓN LIMITADA
3.995 ptas

CD-ROM PARA WINDOWS™

MAGOS DEL HUMOR
ZIPI Y ZAPE
LA VUELTA AL MUNDO

ZIPI Y ZAPE
LA VUELTA AL MUNDO
CD-ROM para WINDOWS®

Incluye un CD-ROM + un cómic de regalo

Antena 3

Zipi y Zape ganan un concurso de TV (haciendo alguna trampilla, eso sí)...

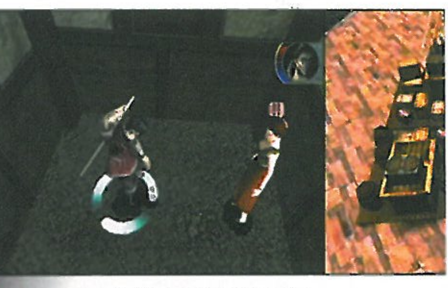
...que tiene como premio una vuelta al mundo para toda la familia con los gastos pagados.

En este viaje alrededor del mundo la familia Zapatilla al completo tiene que salir casi siempre corriendo de los lugares visitados arruinando al organizador del viaje.

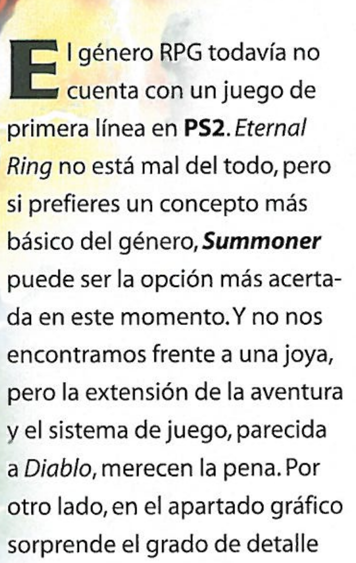
## La Vuelta al Mundo

**¡¡EN TU QUIOSCO!!**

formato • **dvd rom** • compañía • **thq** • programador • **volition**



En Summoner sólo es importante conversar con los personajes que tengan signos de admiración.



# SUMMONER

El género RPG todavía no cuenta con un juego de primera línea en **PS2**. *Eternal Ring* no está mal del todo, pero si prefieres un concepto más básico del género, ***Summoner*** puede ser la opción más acertada en este momento. Y no nos encontramos frente a una joya, pero la extensión de la aventura y el sistema de juego, parecida a *Diablo*, merecen la pena. Por otro lado, en el apartado gráfico sorprende el grado de detalle de los escenarios así como, la repentina aparición de los mismos ante nuestros atónitos ojos mientras se van creando. Algo que no esperábamos de un título para **PlayStation 2**. El diseño de los personajes, sobre todo su animación tampoco raya a gran altura, aunque sin llegar a ser un inconveniente a la hora de jugar. Cosa que no ocurre con los constantes periodos de carga, que llegan a aburrir por su excesiva duración. Salvados estos incovenientes, y que el juego no haya sido traducido al castellano, ***Summoner*** nos propone una aventura interesante. Tras el escenario que sirve de introducción a la historia, saldremos a un mapa desde el que se accede a otro vasto mapa del mundo en el que transcurre la historia. Uno de los puntos fuertes del juego. **R. DREAMER**

| | |
|---|---|
| género | rpg |
| vidas | 1 |
| fases | 14 |
| periféricos usb | - |
| memory card | 300 KB |

En los combates podremos intervenir realizando combos mortales con el pad direccional del mando.

**gráficos.** Es una pena que con lo detallados y grandes que son todos los escenarios de Summoner, no lleguen a aprovechar todo el potencial de la consola. Por ejemplo, que se creen a poca distancia de nosotros resulta un tanto frustrante, como las animaciones.

7'2

**música - sonido fx.** La banda sonora se complementa a la perfección con el aspecto del juego, sin embargo no es de lo mejor que hayamos escuchado. En cuanto a los efectos sonoros, sus creadores deberían haber añadido más variedad al juego.

6'9

# SUMMONER

**duración.** Summoner es uno de los juegos que más vida pueden tener dentro del catálogo de PS2. Aunque al principio nos cueste engancharnos, una vez asimilado el sistema de juego, es posible pasar horas frente a la pantalla disfrutando con esta aventura RPG.

8'7

**jugabilidad.** El sistema de los combates es bastante original, sobre todo por los combos y la invocación de monstruos. Si dominas el inglés, comprobarás que hablar con otros personajes, además de información, resultará bastante entretenido.

8'5

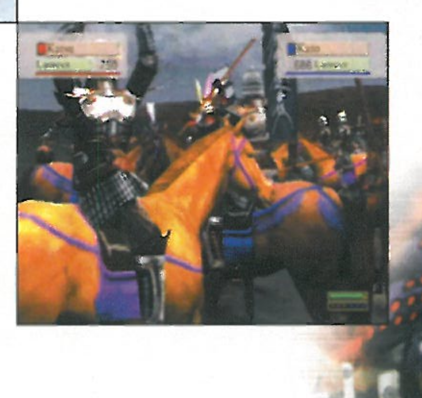
**global.** Summoner no pasará a la historia como uno de los mejores juegos del catálogo para PlayStation 2. Sin embargo, ahora mismo, si quieres jugar con un RPG y divertirte es una opción a tener en cuenta. Sólo flaquea el apartado gráfico y que no esté traducido.

8'1

**La compañía**
Joseph es el protagonista, aunque durante el juego se encontrará con nuevos amigos que se apuntarán a la aventura. Además, su ayuda resultará crucial para sobrevivir y resolver ciertos enigmas.

**Misiones extra**
Cuando charlemos con otros personajes, Joseph accederá a nuevas misiones, que aunque no forman parte de la historia principal, le servirán para obtener fácilmente dinero y puntos de experiencia, que siempre son útiles.

formato • **dvd-rom** • compañía • **electronic arts** • programador • **KOEI**



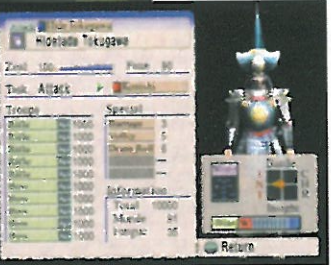
# KESSEN

**Desde The Ancient Art of War, en 1984, no nos encontrábamos con un juego que hiciese especial hincapié en la forma de recrear las batallas. En Kessen, por cierto, son asombrosas.**

Es lo que más llama la atención, desde luego, pero la mejor virtud de Kessen se encuentra en sus enormes posibilidades como juego de estrategia, y no así en la espectacular representación de las batallas. Al fin y al cabo, estas últimas acabarán por repetirse sistemáticamente, perdiendo todo el interés que despiertan en un principio. Son algo así como las magias de los RPG, lo que verdaderamente importa al final es el daño que se ha inflingido a las tropas enemigas con determinado ataque. Frente a otros juegos de estrategia de corte clásico (*Panzer General* u otros títulos de **SSI** pueden servirnos), en el ***Kessen*** la parte más importante se centra en el periodo que precede a la batalla, aunque ésta, como es obvio, también goza de gran importancia. La compleja dificultad que entraña el despliegue de tropas, la selección de éstas y la asignación de objetivos, hace imprescindible el extenso tutorial que se completa durante las primeras misiones del juego. En todo caso, el propio juego se encargará de elegir patrones perfectamente válidos, por si el jugador no desea meterse en otro tipo de tareas que no sean ordenar un ataque o la retirada. La pega es que tanto voces como textos están en inglés, lo que impide que ***Kessen***, un juego pensado para todo tipo de usuarios, se limite al círculo de los que dominan dicha lengua. **J. C. MAYERICK**

| | |
|---|---|
| género | estrategia |
| Bandos | este y oeste |
| Batallas | variable |
| periféricos usb | no |
| memory card | 82 KB |

Lo bueno de **Kessen** es que, una vez iniciados los primeros combates, el jugador se puede sentar frente a la pantalla y disfrutar del combate. En todo caso, aún aquí deberá tomar decisiones importantes.




**gráficos.** La representación que se hace de los combates es asombrosa. Parece mentira que una simple consola pueda generar, en tiempo real, tal cantidad de caballos, soldados, cañones, explosiones... y todo con una asombrosa fluidez. Aquí PS2 si marca la diferencia.

9'0

**música - sonido fx.** La banda sonora de Kessen es magistral. Melodías de corte épico puestas al servicio del usuario con el inconfundible sonido de las orquestas. Los efectos de sonido, tan «espeluznantes» como las sangrientas batallas que aparecen.

8'7

**duración.** Con Kessen se pueden tomar diferentes actitudes. Una, dejar que todo fluya y limitarse a tomar decisiones trascendentales; dos, inmiscuirse por completo en el desarrollo de la batalla y pasar horas y horas delante del monitor. Es cuestión de gustos.

9'0

**jugabilidad.** Cuenta con el grave inconveniente de no contar siquiera con textos en castellano. Aunque todo cuenta con subtítulos en inglés (es una de las opciones del menú), el nivel de inglés requerido es elevado, por lo que no estará al alcance de cualquier usuario.

8'1

**global.** Kessen es un magnífico juego de estrategia que se sitúa en otra órbita con respecto a la moda dominante (más al estilo Command & Conquer). Es difícil acceder a su complejidad, pero una vez hecho, la recompensa se traducirá en horas y horas de diversión.

8'7

## Kessen II & III

**KOEI** ya ha anunciado el futuro lanzamiento de dos secuelas. De la primera, que ya se encuentra en un avanzado estado de desarrollo, podéis ver imágenes en este recuadro. Kessen III, del que aún no se sabe nada concreto, aparecerá también para **X-box**.

formato • dvd-rom • compañia • proein • programador • esp

# ORPHEN SCIO

Algunos combates resultan verdaderamente espectaculares, como podéis comprobar en las fotos que acompañan a este reportaje.

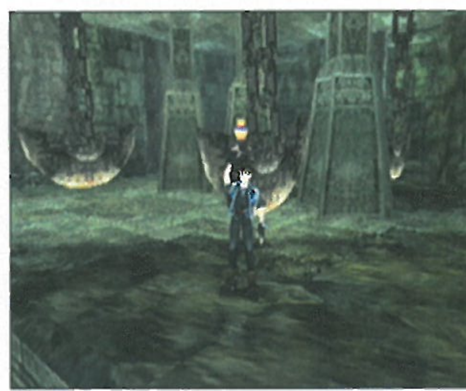
**ESP** nos brinda en esta aventura para **PS2**, una nueva adaptación de una serie de **Anime** de la editorial **Kadokawa Shoten,** al igual que ya hiciera con el Lodoss War de **Dreamcast**

En esta aventura en 3D, encarnaremos el papel de Orphen, un hechicero renegado que vende sus servicios al mejor postor. Basado en la obra de **Yoshinobu Akita** y **Yuuya Kusaka**, cuenta con un diseño de personajes realmente cuidado, la trama del juego no acaba en ningún momento de engancharnos. El juego está divido en tres apartados muy diferenciados entre sí. El primero de ellos, no es ni más ni menos que un juego de plataformas en 3D, en el que no podemos desviarnos, ni por error,

Permanecer de pie ante alguno de nuestros enemigos será mas difícil que aguantar alguno de los discursos de nuestro... amado **The Elf**.

PS2

# N OF SORCERY



del camino que se nos marca y por si acaso nos equivocamos y nos caemos, nunca moriremos.

El segundo apartado y verdadera lacra del juego son las innumerables escenas de vídeo con diálogos en inglés (sin ningún tipo de traducción o subtítulos en castellano y sin ninguna posibilidad de saltárnoslos), que no sirven de enlace entre las distintas fases del juego, sino que por el contrario, las pocas veces que logramos tomar el control sobre los personajes, sólo sirve de enlace entre dichas escenas. El tercer apartado y el único aspecto novedoso del juego, se produce en las fases de combate, en los cuales transformaremos cada botón de nuestro pad en un poderoso hechizo de ataque o defensa, que podremos ir utilizando con distintos grados de intensidad para atacar a uno o varios enemigos a un mismo tiempo. También es posible combinar todos nuestros ataques con los de un aliado, para crear magias todavía más poderosas. Así mismo, los escenarios de combate no se van a limitar a una pequeña zona determinada, sino que se adaptan a las distintas características que tiene el escenario ➜ **PINCHO**

---

género ▼ **aventura**

vidas ▼ **energía**

fases ▼ **3**

periféricos usb ▼ **no**

memory card ▼ **30 kb**

**gráficos.** Pese al sobresaliente diseño de los personajes, el resto, carece de cualquier tipo de encanto. Los escenarios son cuadradotes y en algunos túneles y escaleras se filtra el fondo azul, dándonos la impresión de que jugamos en el interior de una caja de zapatos.

**7'9**

**música - sonido fx.** Al igual que en la saga Tomb Raider, no hay banda sonora que acompañe al juego. Sólamente en los combates y en algunas escenas de vídeo aparece un simulacro de música que ni desentona ni aporta nada al juego.

**6'0**

**duración.** Durar lo que se dice durar, si que os durará este juego, porque a parte del poco tiempo en el que controlas los personajes y, la dificultad de algunos de los combates, sus casi dos horas de vídeo y diálogos harán que el juego no se os acabe a la primera de cambio.

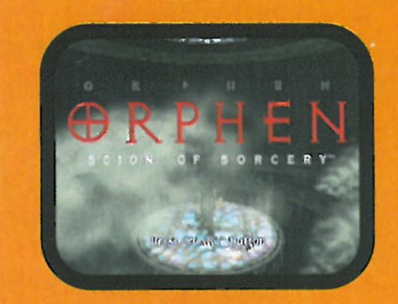
**8'5**

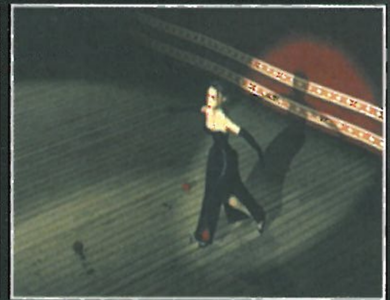
**jugabilidad.** El nivel de dificultad de los combates es bastante aceptable, pero las fases de «plataformas» son bastantes flojas y las constantes interrupciones con escenas de vídeo hace que en ningún momento se le llegue a coger el ritmo al juego.

**7'5**

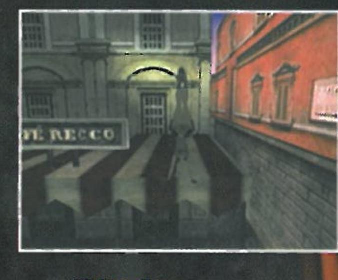
**global.** El que el juego no se haya traducido al castellano hará que mucha gente se aparte de este título en los que la historia es parte fundamental del mismo. La disparidad de dificultad entre los combates y el resto de las fases acaban por desequilibrar definitivamente a Orphen.

**7'0**





*La intro nos narra primero el «funeral» de Lara y la reunión de sus más allegados. Después, ya metidos en harina, veremos una espectacular escena de Lara en acción.*



**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | GD ROM |
| PRODUCTOR | EIDOS |
| PROGRAMADOR | CORE |

# Lara ha muerto... ¡VIVA LARA!

## Tomb Raider Chronicles

***Si el mes pasado*** os presentábamos la versión para Playstation/PSone, ahora le toca el turno a la ***espiral*** de Sega de recibir la última entrega de las andanzas de la intrépida ***arqueóloga.*** Esta vez podrás conocer todo lo que se te había escapado en ***anteriores*** entregas.

***Está claro*** que la ignorancia es uno de los males más extendidos en nuestros días, y en este mundo de los videojuegos suele manifestarse en un maniqueísmo que lleva a ciertos «entendidos» en la materia a condenar juegos (o sagas enteras como en este caso) por el simple hecho de que tienen éxito. Si además dicha saga no

viene de Oriente (parece que sólo los japoneses tengan derecho a producir juegos) y, para más inri, está protagonizada por una chica, apaga y vámonos. Dichos entendidos alegan, sin ni siquiera darle una oportunidad al juego, que la fórmula es siempre la misma. Puede que tengan razón, pues la verdad es que echando la vista atrás la evolución de este juego no ha sido demasiado espectacular. Pero si algo funciona, ¿Por qué cambiarlo? En esta nueva entrega, la segunda que visita la consola de **Sega**, vivirás cuatro aventuras diferentes desde la óptica de cuatro amigos de Lara que se reúnen en su funeral. De este modo se convierte en el título más variado de la saga, ya que las acciones que deberás realizar con Lara vestida de camuflaje en la segunda «crónica» no tendrán nada que ver con las de la última, en la que la arqueóloga aparece con un look muy a lo **Matrix** en un edificio de alta tecnología. En cuanto a los gráficos, la verdad es que tras ver cosas como *Shenmue* en esta misma plataforma, puede que parezcan simples, aunque ciertamente han mejorado mucho con respecto a la anterior visita de la joven a esta consola. La jugabilidad, dificultad y control también resultan superiores. En fin, que el fenómeno Lara va para largo (sino mirad las pantallas de la película que se estrenará en breve) y nadie puede decir que esta chica no haya sido el icono más visible del entretenimiento electrónico en los últimos años. ⇒ **DANI 3DO.**

## VALORACION

Los chicos de Core se han esforzado más, y nos ofrecen la mejor aventura de Lara, en todos los sentidos. Gráficos, sonido, jugabilidad, todo raya un gran nivel. Claro que podría ser más innovador, pero algo habrá que dejar para el TR: The Next Generation. Si buscas una aventura bien realizada, larga y absorbente, y no le tienes una manía especial a Lara, no lo dudes y hazte con este juego.

## TOMB RAIDER CHRONICLES

AVENTURA

GD ROM

| | |
|---|---|
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 13 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Vibration Pack | SI |
| Grabar Partida | VISUAL MEMORY |

### GRAFICOS

89

Sólidos y nítidos, suponen una mejora bastante evidente con respecto a The Last Revelation (la anterior entrega para DC) y por supuesto a la entrega para Playstation/PSone. Además, todo se mueve con gran fluidez.

### MUSICA

80

Como en toda la saga, la música sólo hace acto de presencia en algunos momentos concretos para realzar acciones o descubrimientos importantes. Está bien realizada, aunque tampoco la echarás de menos.

### SONIDO FX

88

Lo mejor en este sentido es el magistral doblaje de todas las voces del juego, en el que se nota un gran empeño. Lo demás es lo de siempre: tiros, explosiones y los siempre sugerentes gritos de Lara.

### JUGABILIDAD

90

El control se ha optimizado, pero que nadie espere una revolución. Las fases son más cortas y algo más sencillas que antes, lo que beneficia este apartado. Lo mejor es el hecho de vivir cuatro aventuras completamente diferentes.

### GLOBAL

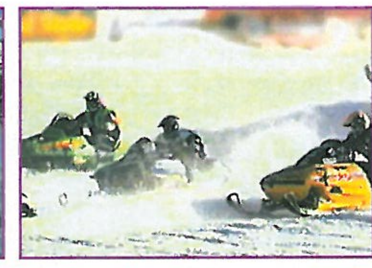
+ Las cuatro aventuras diferentes y el modelado de Lara.

− Es un Tomb Raider, y como tal, no ofrece nada realmente novedoso.

## SnoCross Championship Racing

# GRAN BOLA de nieve

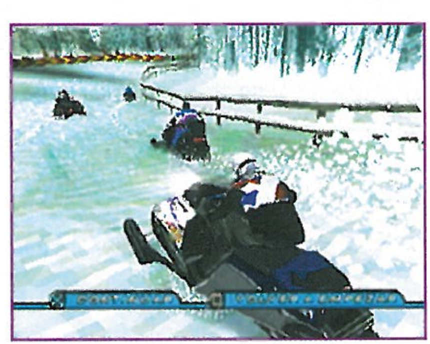
Después de Sled Storm pensábamos que no sería **fácil** encontrar un **competidor** a su altura. Éste ha llegado y lo ha hecho **cargado** de grandes y blancas **cualidades.**

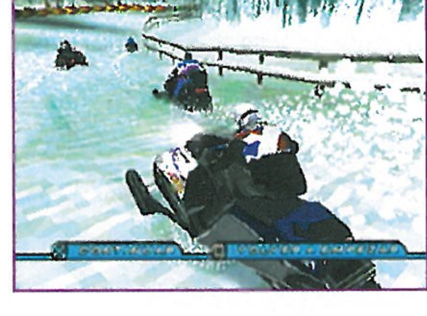


*TRUCOS. Se pueden obtener puntos adicionales gracias a la realización de acrobacias durante los monumentales saltos.*

**EDITOR DE PISTAS.**
*Los que prefieran diseñar sus propios circuitos pueden hacerlo incorporando todo tipo de elementos y dificultades.*

***Siguiendo la*** estela del ya consagrado *Sled Storm* aparece ahora, en las fechas más apropiadas para los deportes de invierno, este ***SnoCross Championship Racing***. Los dos títulos comparten atractivos gráficos y presentan una mecánica de juego manifiestamente parecida. El programa de **Ubi Soft** nos introduce en una serie de circuitos situados en algunas de las estaciones de esquí más populares entre los aficionados a la nieve. Para ello contamos con fabulosas motos de nieve **Yamaha**. La citada firma japonesa pone a nuestra disposición hasta 19 modelos diferentes, agrupados en tres categorías atendiendo a su cilindrada: 500, 600 y 700cc. En un primer momento deberemos foguearnos en el campeonato de 500cc. Más adelante, si superamos con éxito las diferentes fases accederemos a las siguientes categorías y disfrutaremos de nuevos circuitos; algunos se pueden recorrer de noche, todo un espectáculo. Entre carrera y





***Aspen*, *Nagano* o *Calgary*** *son conocidas estaciones de esquí. Algunas pueden recorrerse de noche. La escasa visibilidad será un duro contratiempo.*

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | UBI SOFT |
| PROGRAMADOR | CRAVE ENTERT. |

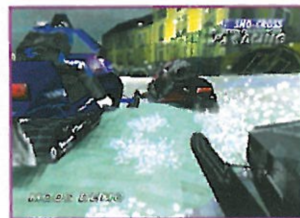
**SNOCROSS CHAMPIONSHIP RACIN**

DEPORTIVO

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Modos | 5 |
| Vidas | 1 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Dual Shock | ANALOGICO + VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

## VALORACION

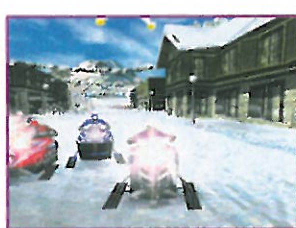
A un programa como éste, que no cojea en ningún apartado, no se le pueden poner muchos peros. Snocross Championship Racing es un título de conducción sobradamente interesante y completo, que puede codearse sin problemas con Sled Storm y otros juegos similares sin salir malparado en la comparación. El editor de pistas que incluye es de lujo pero, si se hubieran añadido unos cuantos circuitos más hubieran redondeado el resultado.



**GARAJE.** *Es imprescindible una visita al garaje para reparar o comprar piezas al terminar cada carrera. Puede ser decisivo para el resultado final.*

carrera cobra importancia la buena utilización del garaje. Aquí es donde, gracias a los puntos obtenidos según los resultados, se pueden reparar los destrozos ocasionados a lo largo de la competición. Además se puede mejorar la configuración de nuestra moto, teniendo en cuenta siempre las diferentes características de la pista. Suspensiones, motor, oruga... deberán adaptarse al espesor y tipo (blanda o dura) de nieve y a los resbaladizos tramos de hielo que presentan algunas de las pistas más complicadas. Como curiosidad el programa propone el modo Escalar montaña, en el que se tienen tres oportunidades para ascender hasta la cima de una pronunciada pendiente. No se puede pasar sin mencionar el gran editor de pistas, que permite hacer uso de un sinfín de piezas con todas las dificultades imaginables (túneles, puentes, saltos dobles,...). Contamos pues con un título con suficientes cualidades como para merecer la atención de la legión de seguidores de los juegos de conducción. **MOLOKAI**

**SnoCross Championship Racing viene a confirmar lo sugerentes que pueden llegar a ser los deportes de invierno.**



## Campeonatos

Doce motos **Yamaha** y siete sinuosos circuitos conforman la oferta disponible en los tres campeonatos: 500, 600 y 700cc. Además tú eliges las condiciones meteorológicas.

| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 89 | 83 | 90 | 91 | 90 |
| La nieve es siempre agradecida, sobre todo si se aprovecha como lo hace Snocross. Los surcos que dejan los esquís o la nieve que levantan son un ejemplo. La acomodación de los pilotos a las motos es sobresaliente. | Teniendo en cuenta lo óptimo de los efectos sonoros, es un placer dejarse llevar por el hipnotizante deslizar de las motos. Aún así, es perfectamente adecuada y cumple dignamente. | Según la superficie sobre la que se deslicen las motos los esquís producen un sonido diferente. El de los motores está en función de la distancia que representan las diferentes perspectivas. | Aunque el número de circuitos es algo escaso, la posibilidad de cambiar las condiciones meteorológicas o conducir de noche suponen nuevos alicientes. Cada moto requiere un control particular adecuado a sus características. | + Todos los aspectos están muy equilibrados.<br>- En el campeonato no existe la modalidad para dos jugadores. |

www.zetasuperjuegos.com

¡CONSIGUE UNA PS2 Y UNA DREAMCAST!

MEJOR JUEGO GAME BOY COLOR ..........................................

MEJOR JUEGO DREAMCAST ..........................................

MEJOR JUEGO PLAYSTATION/PS ONE ..........................................

MEJOR JUEGO PS2 ..........................................

MEJOR JUEGO NINTENDO 64 ..........................................

MEJOR CONSOLA ..........................................

JUEGO DEL AÑO ..........................................

Un año más os pedimos vuestra opinión para que nos ayudéis a elegir a los mejores del año 2000. De entre todos los que colaboréis enviando el cupón, sortearemos un estupendo premio que os hará soñar. Quien resulte agraciado recibirá una **Dreamcast**, la única consola con acceso a Internet, y una **PlayStation 2**, que además de jugar te permite ver películas en formato DVD. Tenéis tiempo hasta el 20 de Febrero. ¡Animo!

## CONCURSO «LOS MEJORES DEL AÑO 2000»

MEJOR JUEGO DE GAME BOY COLOR ..........

MEJOR JUEGO DE DREAMCAST ..........

MEJOR JUEGO DE PLAYSTATION/PS ONE ..........

MEJOR JUEGO DE PS2 ..........

MEJOR JUEGO DE NINTENDO 64 ..........

MEJOR CONSOLA ..........

JUEGO DEL AÑO ..........

NOMBRE Y APELLIDOS ..........

DOMICILIO ..........

POBLACION .......... PROVINCIA ..........

C. P. .......... TELEFONO .......... EDAD ..........

# AQUELLOS maravillosos años

La siempre sorprendente **Capcom** nos devuelve el aroma y el sabor clásico de un género tan olvidado ahora, como el **shoot´em up tradicional.** Prepara tus dedos para la acción más desenfrenada.

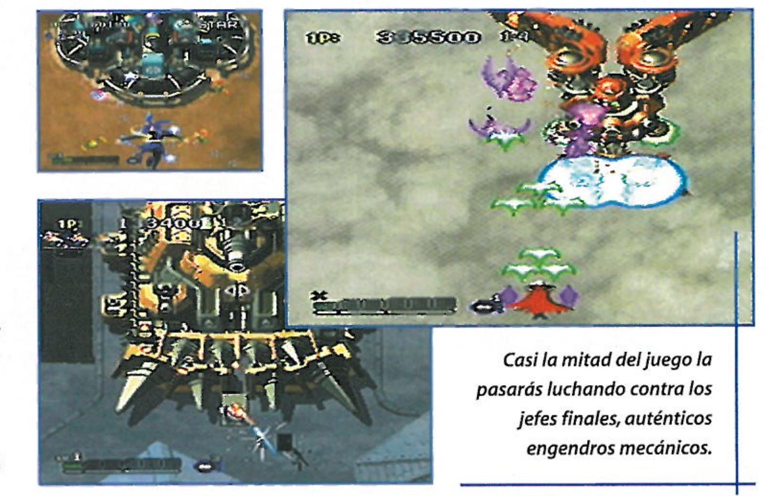
**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | GD ROM |
| PRODUCTOR | CAPCOM |
| PROGRAMADOR | PSIKYO |

**VALORACION**

esta claro que este título de capcom no competirá en espectacularidad con otros de Dreamcast, pero si quieres diversión inmediata en un género que, además, se prodiga más bien poco, este es tu juego. sencillo pero eficaz, hará que te olvides de las tan en boga 3D.

***Entre toda la parafernalia*** 3D que nos invade, es de agradecer que una compañía como **Capcom** nos devueva las sensaciones que experimentábamos en la época dorada de los 16 bits, con títulos como la saga *Thunderforce*, *Parodius* o *Axelay*. Los «matamarcianos» gozaron de gran popularidad desde los inicios del entretenimiento electrónico, aunque desde la aparición de las consolas de 32 bits han caído un poco en el olvido, cosa inexplicable teniendo en cuenta el entretenimiento que pueden proporcionar. El título que nos ocupa, ***Gunbird 2***, nació, como la mayoría de sus «colegas», en los salones recreativos. La converisón a **Dreamcast** ha sido, en todos los aspectos, perfecta. Propone varios modos de visualización de la pantalla, incluído uno en el que tendrás que girar 90 grados tu televisor. Esta es la manera, según los entendidos, de recibir las mismas sensaciones que en la recreativa. En cuanto a personajes, tampoco va corto. Cinco totalmente dife-



*Casi la mitad del juego la pasarás luchando contra los jefes finales, auténticos engendros mecánicos.*

*Como suele ocurrir en los juegos de este tipo, la mayor diversión la encontrarás en el modo de dos jugadores simultáneos. Aunque todo resulta más confuso en la pantalla, sin duda agradecerás la inestimable ayuda de tu compañero.*

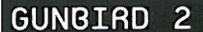
## Finales

Tras superar las 7 fases encontrarás al «dios de la medicina» que te recompensará concediéndote un deseo. Cuidado al elegir, sino mirad a Alucard.

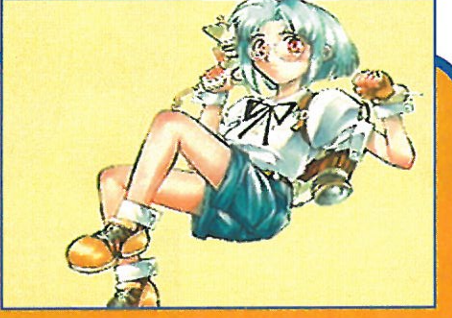
**GUNBIRD 2**

SHOOT´EM UP 2D

| GD ROM | |
|---|---|
| Jugadores | 1-2 |
| Vidas | 4 |
| Fases | 7 |
| Vibration Pack | SI |
| Internet | NO |
| Grabar Partida | VM |



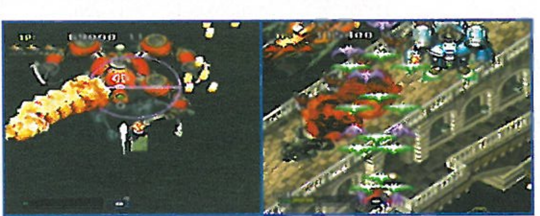
## Personajes



Cinco personajes principales más dos ocultos son los que deberán enfrentarse a toda la horda de enemigos en pos de un objetivo que variará en cada caso. Entre los protagonistas se encuentran «viejas glorias» de **Capcom**, como Morrigan o Alucard.

rentes (desde una bruja en escoba hasta un jeque árabe con lámpara maravillosa incluída) y dos secretos (aunque no demasiado, basta con pulsar arriba o abajo sobre la interrogación). Los gráficos son sin duda, los mejores que se han visto en una *shooter 2D*, con multitud de *sprites* en pantalla sin asomo de ralentizaciones. Además el colorido y la ambientación de cada una de las 7 fases (desde el oeste al Polo Norte) es impresionante. Otro de los puntos fuertes del juego son los golpes de humor que inundan la aventura (los ineptos piratas, el jefe final). La dificultad es tremendamente regulable (9 niveles) lo que hace que cualquier usuario pueda disfrutar de él. Además si lo hace acompañado disfrutará el doble. En resumen, un clásico moderno. **DANI 3PO**

*En los momentos más difíciles del juego podrás recurrir a las socorridas bombas.*



*Estos tres piratas del aire siempre tratarán de impedir que lleguéis a vuestro objetivo a bordo de todo tipo de ingenios mecánicos. La exhuberante capitana del pelo verde es el cerebro del grupo, y los otros dos obedecen sus órdenes.*

**GRAFICOS** 90

Los gráficos 2D tienen aún mucho que decir, sobre todo en géneros como este. Colorido y fantástica animación para los cientos de elementos que se mueven en pantalla al mismo tiempo, sin un atisbo de ralentización.

**MUSICA** 85

Las melodías de cada fase, que cambian de estilo según el «dramatismo» del momento son herencia de los viejos clásicos, aunque tendrás que subir su volumen para que no queden eclipsadas por los omnipresentes efectos de sonido.

**SONIDO FX** 83

En un juego como este los fx son de gran importancia, y la verdad es que en ese título no defraudan. Son variados y se escuchan con gran nitidez, incluídos los gritos de los protagonistas en determinadas acciones

**JUGABILIDAD** 92

Sin duda es el pilar fundamental en el que se basa el juego. Aunque es corto (algo de lo que adolecen la mayoría de los shoot´em up) la diversión a lo largo de sus 7 fases será intensa, sobre todo para 2 jugadores.

**GLOBAL**

91

\+ La jugabilidad y los tronchantes finales.

\- Muchos no sabrán apreciarlo como es debido por no estar en 3D. Si los necios volaran...

# Daños a terceros ASEGURADOS

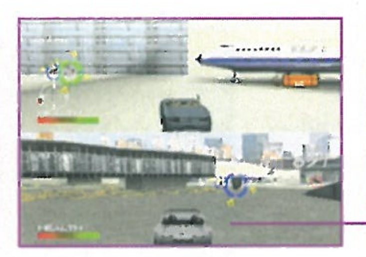
**SUPER Information**

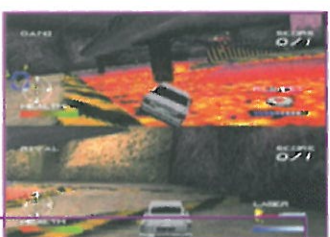
| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | ELECTRONIC ARTS |
| PROGRAMADOR | EUTECHNYX |

## 007 Racing

**El agente secreto** al servicio de su Majestad vuelve a visitar la consola de Sony, esta vez al volante de los deportivos más deseados de los últimos 40 años.

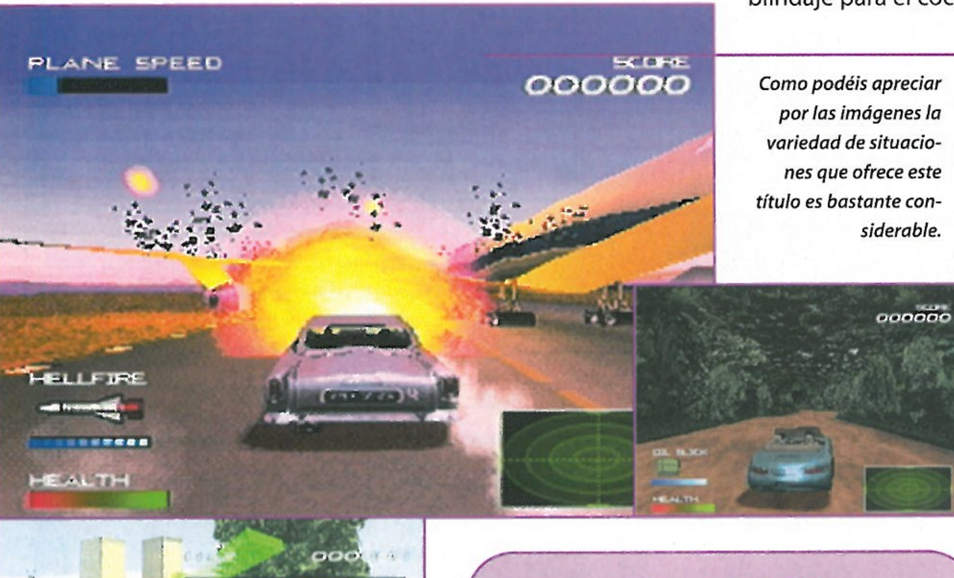
***Desde aquel mítico Goldeneye*** para **N64**, los juegos basados en la serie de películas del agente secreto más famoso de la historia del cine siempre han sido, aunque con matices, sinónimo de calidad. El mes pasado esta máxima volvió a corroborarse con la adaptación de El Mundo Nunca es Suficiente, la última visita del arriesgado funcionario británico. Este mes nos llega un juego que no está basado en ninguna película en particular, sino en toda la saga. En esta ocasión tan solo veremos a 007 a través de la luna del coche que conduce en cada una de las fases. En efecto, es un juego de conducción, pero que no se desarrolla a través de carreras, sino en distintos escenarios en los que a menudo tendremos libertad total para movernos en nuestro vehículo, el cual estará dotado de todos los *gadgets* que han hecho famosos estas películas, desde misiles Stinger a un blindaje para el coche, pasando por el





***DOS JUGADORES***

*El compacto ofrece dos modos diferentes para que se enfrenten dos jugadores: la confrontación directa y un modo de «pasar la bomba» Los gráficos empeoran aún más, pero la diversión aumenta bastante.*




*Como podéis apreciar por las imágenes la variedad de situaciones que ofrece este título es bastante considerable.*

### VALORACION

este título tiene dos posibles percepciones: si la serie de películas del agente 007 no te dicen nada, tienes opciones mejores, como Driver o su secuela. en cambio, si eres un fan de James Bond (que de todo hay en este mundo, mismamente nuestro redactor mas Picassiano) este juego te entusiasmará por la recreación de esta saga.

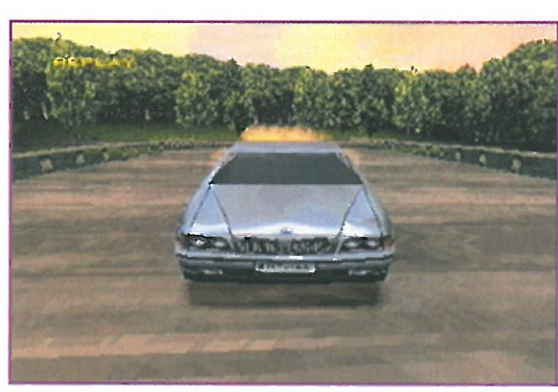
### 007 RACING

CONDUCCION

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 12 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Dual Shock | ANALOGICO + VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

### ESCENAS

*En la intro y en el trailer de El Mundo Nunca Es Suficiente que incluye el compacto podrás disfrutar de algunas electrizantes escenas de las mejores películas de Bond. Sobre estas líneas la doctora Christmas Jones.*



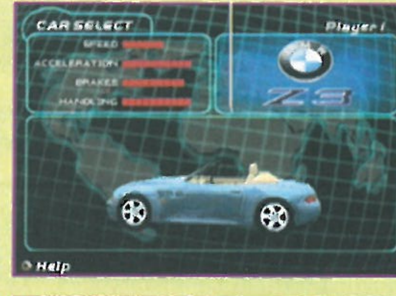

### REPETICIONES

*Tras cada fase, hayas completado tu misión o no, se te ofrecerá una espectacular repetición de tu actuación.*

### TRUCOS

*Estas vistosas chicas bond nos plantearán un reto una vez terminada cada una de las misiones del juego. Si lo superamos podremos gozar de ventajas como la inmunidad o armas infinitas.*

## Coches



Aquí tenéis cinco de los coches más representativos de la serie del agente al servicio de su Majestad. No están todos los que son, pero sí son todos los que están. Como pdréis ver abarcan diferentes marcas, desde el primer **Aston Martin** hasta los últimos **BMW**.

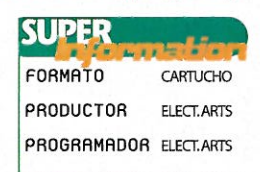
socorrido charco de aceite en la carretera. Cada una de estas misiones, en las que tendremos que cumplir determinados objetivos, está basada en una secuencia de alguno de los *films* que componen esta saga (mención especial merece la fase en la que manejamos el coche a través de nuestro control remoto, extraída de El Mañana Nunca Muere). Hasta aquí todo parece correcto, pero al ponernos a jugar surgen los primeros peros. Para empezar el *engine* gráfico, aunque fluido, presenta importantes deficiencias, como la excesiva pixelación o el *popping*. La dificultad tampoco está bien ajustada, ya que pasaremos del «paseo» de las dos primeras fases al infierno de la tercera y sucesivas. Esto es algo que puede hacer perder la paciencia demasiado pronto a más de uno, privándole de disfrutar de algunas fases posteriores, como la de la persecución en el río, que resultan muy divertidas. Para resumir, cabe decir que un poco más de trabajo por parte de los programadores le habría venido muy bien a este título, ya que la idea de la que parte es atractiva **DANI3PO**

| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 79 | 85 | 87 | 82 | 83 |
| Tiene algunos detalles de calidad, como el modelado de los vehículos y las explosiones, pero en general no destacan por su calidad, sobre todo comparándolos con títulos como Driver 2. Al menos se mueven con fluidez. | Múltiples variaciones sobre el típico tema de la serie Bond (compuesto por Monty Norman) amenizan cada una de las fases. Se escuchan bien y no cansan en ningún momento, aunque tampoco se te quedarán en la memoria. | Junto a los típicos disparos y explosiones resueltos sin demasiada calidad, sobresalen las voces de los compañeros de Bond, sobre todo la de R, para la que cuentan con el actor que le interpreta en el cine, John Cleese. | La verdad es que la idea es original y llega a hacerse divertido por la variedad de sus misiones y por la manejabilidad de los coches, aunque la exagerada dificultad echa por tierra parte de esta diversión. | + La estupenda plasmación de todo el universo Bond.<br>– Las carencias gráficas y la excesiva dificultad. |

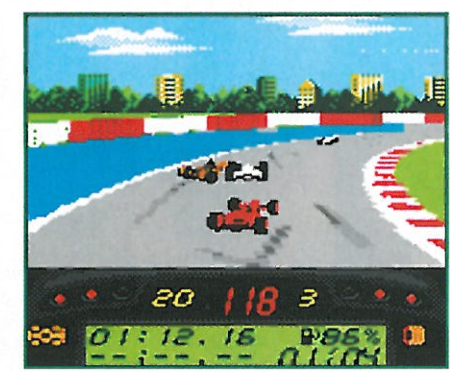
# Gran CILINDRADA

## F1 Championship Season 2000

La rivalidad entre los difernetes programas de ***F1*** ya no es exclusiva de las consolas mayores. EA no podía faltar en esta dura pugna y nos propone un ***sólido*** programa para ***GBC***.


SUPER Información

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | ELECT. ARTS |
| PROGRAMADOR | ELECT. ARTS |



*Uno de los aspectos más novedosos es la inclusión de un apartado donde poder modificar la configuración del coche. Los diferentes cambios afectan a la velocidad, adherencia, etc.*

***Es muy*** difícil sorprender con alguna novedad en el mundo de la F1. Al tratarse de una disciplina deportiva con una estructura cerrada y claramente definida, no caben muchas variaciones en el desarrollo del juego. Eso sí, ***F1 Championship*** cuenta con las incorporaciones al campeonato de la temporada 2000. Participar en un campeonato completo o en una carrera rápida será más cuestión del tiempo del que dispongamos que de otra cosa. Si algo destaca positivamente es la gran anchura de las pistas. Esta característica aumenta considerablemente el repertorio de adelantamientos que se pueden realizar. Es factible por ejemplo «colarse» entre dos coches, incluso durante el transcurso de una curva. La diferente climatología también marca el tipo de conducción. Con la lluvia se incrementan sobremanera las probabilidades de derrape, especialmente si apuramos excesivamente las frenadas antes de cada curva. Finalmente señalar la gran cantidad de información que se nos proporciona, incluyendo la distancia exacta que nos separa de los coches que inmediatamente nos preceden o persiguen. **MOLOKAI**

### VALORACION

La comparación con el F1 Racing Championship de Ubi Soft, recientemente aparecido, es inevitable. Ambos son perfectamente válidos. El de E.A. sale perdiendo en cuanto a no poseer la perspectiva desde la cabina del piloto, pero a cambio permite variar la configuración del coche.

### F1 CHAMPIONSHIP SEASON...

DEPORTIVO

| | |
|---|---|
| Megas | 8 |
| Jugadores | 1 |
| Circuitos | 17 |
| Vehículos | 11 |
| Continuaciones | NO |
| Passwords | SÍ |
| Grabar Partida | NO |

**GRAFICOS** 85

Los diversos circuitos no llegan a cansar, gracias a la introducción de elementos distintivos, como el famoso tunel en el GP de Mónaco. El diseño de los monoplazas no es muy detallado pero el movimiento, derrapes incluidos, es bueno.

**MUSICA** 73

La musiquilla que acompaña al juego durante los espectaculares menús es, a la par que animada, perfectamente olvidable. En el transcurso de las carreras no existe, por lo que deberemos concentrarnos en los efectos de sonido.

**SONIDO FX** 84

Todo es correcto en un tipo de juegos que no se presta en demasía a la proliferación de efectos de sonido. Aún así, tanto el motor como las colisiones y salidas de pista nos implican de lleno en la carrera.

**JUGABILIDAD** 91

Los tres niveles de dificultad y la interesante posibilidad de modificar los reglajes del coche aseguran mucho tiempo de juego. Lo mejor, con mucho, es poder realizar más variedad de adelantamientos de lo que estamos acostumbrados en GBC.

**GLOBAL**

+ El control del coche bajo condiciones climatológicas adversas.

- No poder cambiar de perspectiva.

# PERFORAME otra vez

## Mr. Driller

Como puedes observar en las pantallas, la textura de las piezas de colores varía según te vas acercando al centro de la tierra y, por tanto, pasando de nivel.

Las vidas de **Mr. Driller** pueden ser fulminadas de dos maneras: que se quede sin oxígeno en los pulmones o que sea aplastado por un bloque.

**SUPER Información**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | VIRGIN |
| PROGRAMADOR | NAMCO |

**VALORACION**

Teniendo en cuenta que me enamoré de los puzzles cuando aún llevaba trenzas y que no había encontrado un juego de este género tan divertido desde que inventaron el Tetris, Mr. Driller me ha conquistado. Sencilla mecánica, jugabilidad intuitiva y muy adictivo. Es lo mínimo que se le pide a un buen puzzle.

*El mundo* ha quedado cubierto de piezas de colores y se necesita a un perforador, como **Bruce Willis** en **Armageddon**, capaz de salvar el planeta. ***Mr. Driller*** es el elegido para esta peligrosa tarea, bajo tierra hay pocas bolsas de aire y bloques que podrían aplastarle. Con este argumento, **Namco** ha logrado que el género *puzzle* despierte con fuerza. Durante el descenso tendremos que taladrar bloques de colores y hacerlos desaparecer, como en *Puyo Puyo,* que se esfumarán al unirse en grupos de más de cuatro. No te olvides de recoger las cápsulas de aire, a más profundidad menos oxígeno, y de ser rápido en la perforación. Llamativo en cuanto a su diversidad de colores y texturas de los bloques, una música pegadiza y una mecánica tan sencilla que aprenderás a manejarlo en segundos aunque te enganchará durante horas. Si eres intuitivo conseguirás llegar a las profundidades y quizá descubrir el misterio del mundo de ***Mr. Driller***. No penséis que se trata de un *Tetris* o de un *Columns*, ni mucho menos, es más de lo mismo: poca estrategia, modo Survival infranqueable y diversión ilimitada. **ANNA**

### MR. DRILLER

PUZZLE

| | |
|---|---|
| Megas | 8 |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 3 |
| Modos | 3 |
| Continuaciones | NO |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | RECORDS |

**GRAFICOS** 85

El diseño de Mr. Driller, aunque bastante humilde, cumple las reglas básicas de un puzzle: gráficos coloristas muy llamativos y sobre todo sencillos, no se le puede exigir más.

**MUSICA** 84

Escasa variedad, por no decir monotemática banda sonora. Apenas cambia la melodía al pasar de nivel o en los distintos modo de juego. Aunque hay que destacar que tiene ritmillo y es pegadiza.

**SONIDO FX** 85

Es la esencia de Mr. Driller. Namco ha conseguido que el ruidito del taladro y que la alarma de falta de oxígeno sea tan peculiar que te pone de los nervios. Este factor le añade emoción al juego.

**JUGABILIDAD** 88

Mecánica simple e intuitiva, en un par de segundos te harás con el control del juego. Pero no te relajes, a medida que pases de nivel la cosa se complica, tendrás que agudizar tu concentración y no podrás dejar de jugar.

**GLOBAL**

+ Gran adaptación del clásico de Namco a Game Boy Color. Ritmo vertiginoso.

− Demasiado intuitivo y una mecánica extremadamente sencilla.

# Más de lo MISMO

## NBA Jam 2001

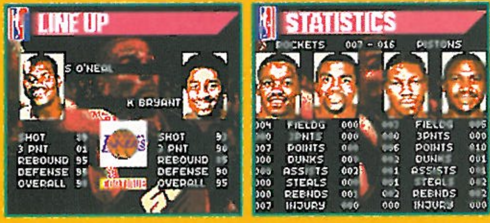
**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | ACCLAIM |
| PROGRAMADOR | DC STUDIOS |

*Tras dos entregas* de *NBA Jam* para **Game Boy**, hace algo más de un año y medio, **Acclaim** lanzó al mercado una versión para **Game Boy Color**. En esos momentos se convirtió en el primer simulador deportivo en llegar hasta el citado soporte, dando una nota de color a una de las sagas clásicas. En esta nueva entrega se ha cambiado el grupo programador (**Torus** deja paso a **Dc Studio**), aunque se mantiene el esquema clásico; partidos dos contra dos en los que son posibles todo tipo de golpes así como, espectaculares mates. La novedad más destacable es la mejora del entorno que rodea los partidos, en el que pueden citarse los cambios de color en las pistas o la mejor definición del público. En las opciones se mantienen los modos Temporada y *Play off* (una de las novedades de la anterior entrega), así como la aparición de objetos que permiten multiplicar el valor de los puntos o tirar al suelo a los rivales. Sorprende que sólo se disponga de dos jugadores por equipo. CHIP & CE



### Jugadores




Se incluyen jugadores de la NBA, aunque en esta ocasión sólo hay dos por equipo.

### VALORACION

La primera entrega de NBA Jam para Game Boy Color supuso una actualización del clásico sistema de juego de la saga de Acclaim. Sin embargo, la secuela del citado programa sólo hace un cambio de imagen sin aportar nada nuevo al programa.

### NBA JAM 2001

DEPORTIVO

| | |
|---|---|
| Megas | 8 |
| Jugadores | 1 (2 CABLE LINK) |
| Vidas | 1 |
| Competiciones | 2 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | SI |
| Grabar Partida | NO |

**GRAFICOS** 85

La principal novedad de esta entrega es la mejora gráfica de los elementos que rodean los partidos. La animación de los jugadores presenta algunas brusquedades en los movimientos rápidos.

**MUSICA** 80

La música tiene un papel bastante limitado en el programa. La calidad tampoco es demasiado buena, aunque tampoco se aparta de lo habitual en este género.

**SONIDO FX** 85

A los sonidos que reproducen las diferentes acciones del juego sobre la cancha, se unen diversas voces digitalizadas. Sin ser una maravilla no están nada mal.

**JUGABILIDAD** 81

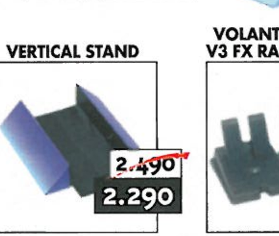
Aunque es innegable la jugabilidad del esquema básico marcado por la saga NBA Jam, el programa se limita a cambiar la posición del indicador de energía. No aporta nada nuevo.

**GLOBAL**

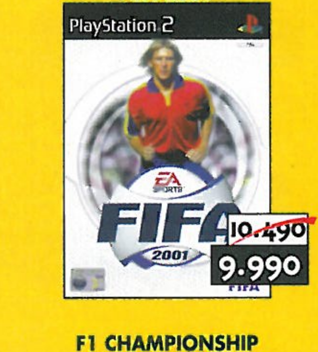
+ Mejora del entorno que rodea a los jugadores.
- En lo que es el juego en la cancha, no aporta nada nuevo.

# Expertos en Informática y Videojuegos

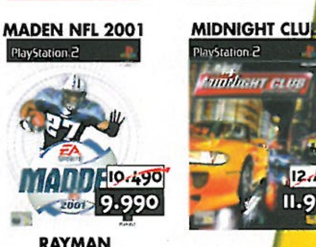
www.centromail.es



| Producto | Antes | Precio |
| --- | --- | --- |
| CABLE AV + S-VÍDEO LOGIC 3 | | 1.790 |
| CABLE RFU ADAPTOR SONY | ~~3.990~~ | 3.790 |
| CABLE SCART LOGIC 3 (EUROCONECTOR) | | 2.190 |
| CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY | ~~4.990~~ | 4.790 |
| CONTROL PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 2 | | 4.990 |
| DVD REMOTE CONTROL THRUSTMASTER | | 3.990 |
| PLAYSTATION 2 | | 74.900 |
| MEMORY CARD 8 MB. | ~~6.990~~ | 6.490 |
| MULTI TAP | ~~7.990~~ | 7.490 |
| SYSTEM SELECTOR PELICAN | | 4.990 |
| VERTICAL STAND | ~~2.490~~ | 2.290 |
| VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL | | 9.990 |



| Producto | Antes | Precio |
| --- | --- | --- |
| DEAD OR ALIVE 2 | ~~9.990~~ | 9.490 |
| ESPN X-GAME SNOWBOARDING | ~~9.990~~ | 9.490 |
| FIFA 2001 | ~~10.490~~ | 9.990 |
| F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 | ~~10.490~~ | 9.990 |
| MOTO GP | ~~9.990~~ | 9.490 |



| Juego | Antes | Precio |
| --- | --- | --- |
| AQUA AQUA: WETRIX | ~~7.990~~ | 7.490 |
| DINOSAUR | ~~10.990~~ | 10.490 |
| DYNASTY WARRIORS 2 | ~~9.900~~ | 9.490 |
| ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER | ~~9.990~~ | 9.490 |
| ESPN INTER. TRACK & FIELD | ~~9.990~~ | 9.490 |
| ETERNAL RING | ~~9.995~~ | 9.495 |
| EVERGRACE | ~~9.995~~ | 9.495 |
| FANTAVISION | ~~9.900~~ | 9.490 |
| GRADIUS III AND IV | ~~9.990~~ | 9.490 |
| KESSEN | ~~10.490~~ | 9.990 |
| MADDEN NFL 2001 | ~~10.490~~ | 9.990 |
| MIDNIGHT CLUB | ~~12.490~~ | 11.990 |
| NBA LIVE 2001 | ~~10.490~~ | 9.990 |
| NHL 2001 | ~~10.490~~ | 9.990 |
| ORPHEN: SCION OF SORCERY | ~~12.490~~ | 11.990 |
| PATO DONALD CUAC ATTACK | ~~10.495~~ | 9.995 |
| RAYMAN REVOLUTION | ~~10.990~~ | 10.490 |
| RC REVENGE PRO | ~~9.990~~ | 9.490 |
| READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 | ~~9.990~~ | 9.490 |
| RIDGE RACER V | ~~9.990~~ | 9.490 |
| SILENT SCOPE | ~~9.990~~ | 9.490 |
| SMUGGLER´S RUN | ~~12.495~~ | 11.995 |
| SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS | ~~10.490~~ | 9.990 |
| SUPER BUST-A-MOVE | ~~9.990~~ | 9.490 |
| SURFING H3O | ~~12.490~~ | 11.990 |
| TEKKEN TAG TOURNAMENT | ~~9.900~~ | 9.490 |
| THEME PARK WORLD | ~~10.490~~ | 9.990 |
| TOP GEAR DARE DEVIL | ~~10.990~~ | 10.490 |
| WILD WILD RACING | ~~9.990~~ | 9.490 |
| X-SQUAD | ~~10.490~~ | 9.990 |

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 28 de febrero

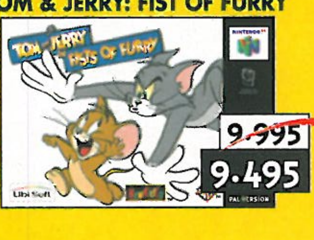
IMPUESTOS INCLUIDOS

# Atención al cliente 902 17 18 19

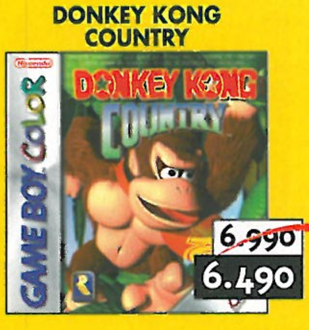
**007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE** ~~9.900~~ 9.490

**DONALD COUAC ATTACK** ~~9.995~~ 9.495

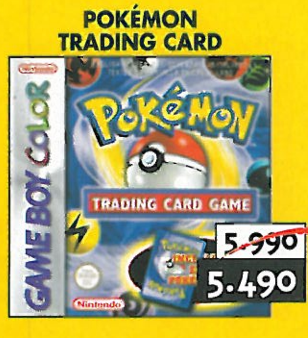
**MICKEY´S SPEEDWAY USA** ~~12.900~~ 12.490



**TOM & JERRY: FIST OF FURRY** ~~9.995~~ 9.495



**DONKEY KONG COUNTRY** ~~6.990~~ 6.490



**POKÉMON TRADING CARD** ~~5.990~~ 5.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 28 de febrero

IMPUESTOS INCLUIDOS

**NINTENDO 64** 14.990

**NINTENDO 64 PIKACHU** ~~20.990~~ 19.990

**THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA´S MASK** ~~12.990~~ 12.490

- **CABLE RF** 2.990
- **MANDO DE CONTROL** (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) 4.990
- **MEMORY EXPANSION PAK** 4.990
- **MEMORY PAK** 2.990
- **RUMBLE PAK** 3.490
- **TRANSFER PAK** 2.990

- **BLUES BROTHERS 2000** ~~8.990~~ 8.490
- **DAFFY D. PROTAGONISTA...** ~~9.990~~ 9.490
- **DONKEY K. 64 + MEMORY** ~~12.990~~ 12.490
- **F ZERO X** ~~5.990~~ 5.490
- **MARIO PARTY 2** ~~9.990~~ 9.490

- **MARIO TENNIS** ~~9.990~~ 9.490
- **MICRO MACHINES 64** 4.990
- **PERFECT DARK** ~~10.990~~ 10.490
- **POKÉMON SNAP** ~~10.990~~ 10.490
- **POKÉMON STADIUM + T. PAK** ~~12.990~~ 12.490

- **QUAKE 64** 3.690
- **RAYMAN 2** ~~9.990~~ 9.490
- **S. FRANCISCO RUSH 2049** ~~10.990~~ 10.490
- **TUROK 3: S. OF OBLIVION** ~~9.990~~ 9.490
- **WIPE OUT 64** 4.990

**GAME BOY COLOR** ~~12.990~~ 12.490

- **ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL** 990
- **CABLE CONEXIÓN Centro MAIL** 1.190
- **LUPA + LUZ Centro MAIL** 990
- **MALETÍN DE VIAJE Centro MAIL** 1.590

- **ALADDIN** ~~5.995~~ 5.490
- **BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF JOKER** ~~5.990~~ 5.490
- **BLADE** ~~6.490~~ 5.990
- **CANNON FOLDER** ~~5.990~~ 5.490

- **DEADLY SKIES** ~~5.990~~ 5.490
- **DINOSAUR** ~~5.995~~ 5.490
- **EL DORADO** ~~5.995~~ 5.490
- **EL LIBRO DE LA SELVA** ~~5.995~~ 5.490
- **F1 RACING CHAMPIONSHIP** ~~5.990~~ 5.490
- **GIFT** ~~6.490~~ 5.990

- **INSPECTOR GADGET** ~~5.990~~ 5.490
- **METAL GEAR SOLID** ~~5.990~~ 5.490
- **PATO DONALD CUAC ATTACK** ~~5.995~~ 5.490
- **PERFECT DARK** ~~6.990~~ 6.490
- **POKÉMON AMARILLO** ~~5.990~~ 5.490
- **POKÉMON PINBALL** ~~5.990~~ 5.490

- **POWER RANGERS LIGHT SPEED** ~~6.490~~ 5.990
- **RAINBOW SIX** ~~5.990~~ 5.490
- **THE GRINCH** ~~5.990~~ 5.490
- **THE MUMMY** ~~5.990~~ 5.490
- **TOM & JERRY: CAZA DEL RATÓN** ~~6.490~~ 5.990
- **TONY HAWK´S PRO SKATER 2** ~~6.490~~ 5.990

EXIT

# Estos son nuestros centros, ven a conocernos.

www.centromail.es

**CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL**

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

**913 802 892**

**A CORUÑA** – C/ DONANTES DE SANGRE, 1 – TEL: 981 143 111

**A CORUÑA Santiago** – C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 – TEL: 981 599 288

**ALICANTE** – C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA S/N – TEL: 965 246 95

**ALICANTE** – C/ PADRE MARIANA, 24 – TEL: 965 143 998

**ALICANTE Benidorm** – AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER – TEL: 966 813 100

**ALICANTE Elche** – C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 – TEL: 965 7 959

**ALMERIA** – AV. DE LA ESTACIÓN, 14 – TEL: 950 260 643

**BALEARES Palma** – C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 – TEL: 971 720 071

**BALEARES Palma** – C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54 – TEL: 971 405 573

**BALEARES Ibiza** – C/ VIA PUNICA, 5 – TEL: 971 399 101

**BARCELONA** (Glories) – C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280 – TEL: 934 860 064

**BARCELONA** (Plaça Catalunya) – C/ PAU CLARIS, 97 – TEL: 934 126 310

**BARCELONA** (Plaça Sants) – C/ SANTS, 17 – TEL: 932 966 923

**BARCELONA** – C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N – TEL: 933 608 174

**BARCELONA Badalona** – C/ SOLEDAT, 12 – TEL: 934 644 697

**BARCELONA Badalona** – C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME, S/N – TEL: 934 656 876

**BARCELONA Barberà Vallés** – C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 – TEL: 937 192 097

**BARCELONA Manresa** – C.C. OLIMPIA, LOCAL 10, C/ ANGEL GUIMERA, 21 – TEL: 938 721 094

**BARCELONA Mataró** – C/ SAN CRISTOFOR, 13 – TEL: 937 960 716

**BARCELONA Mataró** – C.C. MATARO PARK, C/ ESTRASBURG, 5 – TEL: 937 586 781

**BURGOS** – C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN – TEL: 947 222 71

**CÁCERES** – AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 – TEL: 927 626 365

**CÁDIZ Jerez** – C/ MARIMANTA, 10 – TEL: 956 337 962

**CASTELLÓN** – AV. REY DON JAIME, 43 – TEL: 964 340 053

**CÓRDOBA** – C/ MARÍA CRISTINA, 3 – TEL: 957 498 360

**GIRONA** – C/ EMILI GRAHIT, 65 – TEL: 972 224 729

**GIRONA Figueres** – C/ MORERÍA, 10 – TEL: 972 675 256

**GRANADA** – C/ RECOGIDAS, 39 – TEL: 958 266 954

**GRANADA Motril** – C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISION – TEL: 958 600 434

**GUIPÚZCOA S. Sebastián** – AV. ISABEL II – TEL: 943 445 660

**GUIPÚZCOA Irún** – C/ LUIS MARIANO, 7 – TEL: 943 635 293

**HUELVA** – C/ TRES DE AGOSTO, 4 – TEL: 959 253 630

**JAÉN** – PASAJE MAZA, 7 – TEL: 953 258 210

**LA RIOJA Logroño** – AV. DOCTOR MÚGICA, 6 – TEL: 941 207 833

**LAS PALMAS** – C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12 – TEL: 928 418 218

**LAS PALMAS** – Pº DE CHIL, 309 – TEL: 928 265 040

**LAS PALMAS Arrecife** – C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 – TEL: 928 817 701

**LEÓN** – AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 – TEL: 987 219 084

**LEÓN Ponferrada** – C/ DOCTOR FLEMMING, 13 – TEL: 987 429 430

**MADRID** (Callao) – C/ PRECIADOS, 34 – TEL: 917 011 480

**MADRID** (Atocha) – Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 – TEL: 915 278 225

**MADRID** (Bº Pilar) – C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N – TEL: 913 782 222

**MADRID** (San Blas) – C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, S/N – TEL: 917 758 882

**MADRID Alcalá de H.** – C/ MAYOR, 58 – TEL: 918 802 692

**MADRID Alcobendas** – C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 – TEL: 916 520 387

**MADRID Getafe** – C/ MADRID, 27 POSTERIOR – TEL: 916 813 538

**MADRID Las Rozas** – C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 – TEL: 916 374 703

**MADRID Móstoles** – AV. PORTUGAL, 8 – TEL: 916 171 115

**MADRID Pozuelo** – CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 – TEL: 917 990 165

**MADRID Torrejón** – C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 – TEL: 916 562 411

**MÁLAGA** – C/ ALMANSA, 14 – TEL: 952 615 292

**MÁLAGA Fuengirola** – AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL – TEL: 952 463 800

**MURCIA** – C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE – TEL: 968 294 704

**NAVARRA Pamplona** – C/ PINTOR ASARTA, 7 – TEL: 948 271 806

**PONTEVEDRA Vigo** – C/ ELDUAYEN, 8 – TEL: 986 432 682

**SALAMANCA** – C/ TORO, 84 – TEL: 923 261 681

**STA. CRUZ TENERIFE** – C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 – TEL: 922 293 083

**SEGOVIA** – C.C. ALMUZARA, LOCAL 21, C/ REAL S/N – TEL: 921 463 462

**SEVILLA** – C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N – TEL: 954 675 223

**SEVILLA** – C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, S/N – TEL: 954 915 604

**TARRAGONA** – AV. CATALUNYA, 8 – TEL: 977 252 945

**TOLEDO** – C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2 – TEL: 925 285 035

**VALENCIA** – C/ PINTOR BENEDITO, 5 – TEL: 963 804 237

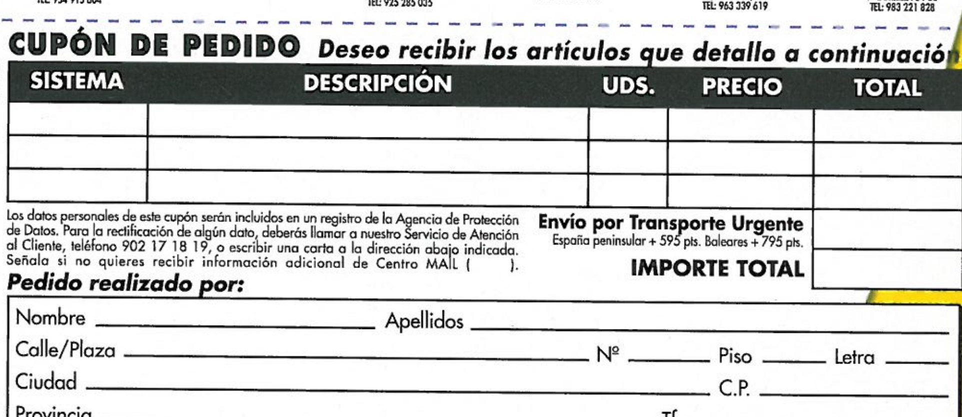
**VALENCIA** – C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16 – TEL: 963 339 619

**VALLADOLID** – C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56 – TEL: 983 221 828

**VIZCAYA Bilbao** – PZA. ARRIQUIBAR, 4 – TEL: 944 103 473

**ZARAGOZA** – C/ ANTONIO SANGENIS, 6 – TEL: 976 536 156

**ZARAGOZA** – C/ CÁDIZ, 14 – TEL: 976 218 271



## CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 28-2-2001

| SISTEMA | DESCRIPCIÓN | UDS. | PRECIO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

**Envío por Transporte Urgente**
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

**IMPORTE TOTAL**

***Pedido realizado por:***

Nombre ____________ Apellidos ____________

Calle/Plaza ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad ____________ C.P. ______

Provincia ____________ Tf. ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________ E-mail ____________

## ¿Cómo realizar tu pedido?

**Por Teléfono: 902 17 18 19**
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.

**Por Fax: 913 803 449**

**Por Internet: pedidos@centromail.es**

## ¿Cómo recibir tu pedido?

**Por Transporte Urgente**

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

**Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID**

Coordinado por J.C. MAYERICK

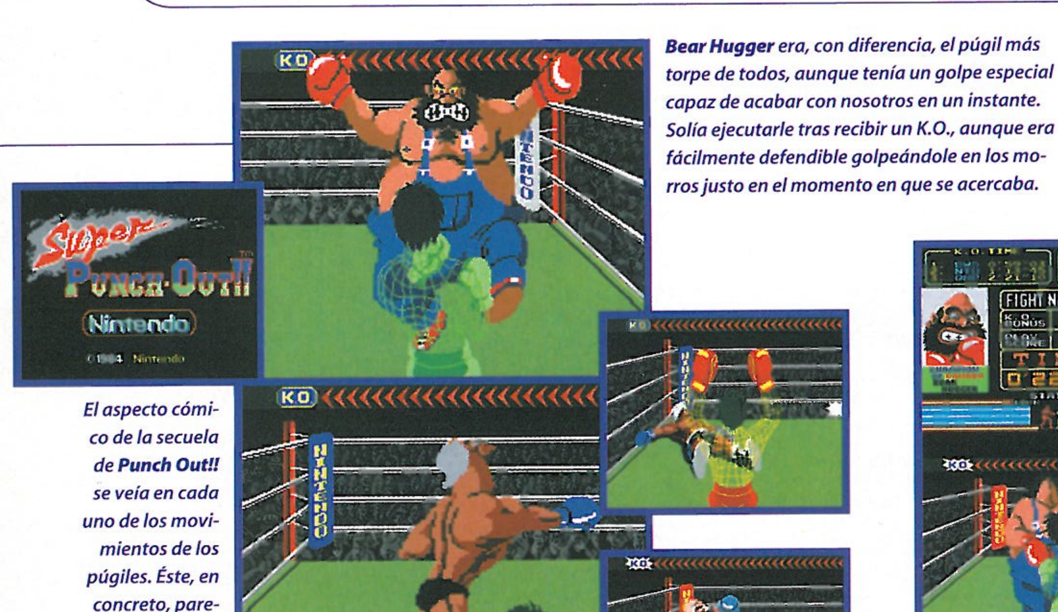
LOS JUEGOS DEPORTIVOS NO HAN TENIDO MUCHA CABIDA EN ESTA SECCION, QUIZAS PORQUE LOS MEJORES TITULOS DE ESTE GENERO, LOS MAS CLASICOS, SE CUENTAN CON LOS DEDOS DE UNA MANO. PUNCH OUT!! ES UNO DE ESOS MARAVILLOSOS JUEGOS QUE DIERON PIE A UNA BUENA SERIE DE IMITACIONES DE MAS O MENOS NIVEL. SU CREADORA, ADEMAS, ES UNA CONOCIDA DE TODOS NOSOTROS.

# PUNCH OUT!!

Hay una característica que convierte a ***Punch Out!!*** en un juego especial: la pantalla doble con la que contaba. En la imagen superior se mostraban, única y exclusivamente, los marcadores de juego, con la cara de los púgiles, el nivel de energía de estos y el tiempo restante para finalizar el asalto, así como la puntuación actual. La pantalla inferior se reservaba al combate en sí, lo que permitía un mayor detalle de todo lo que ocurría. El número de movimientos era muy limitado. Con dos botones se controlaba el golpe con los puños izquierdo y derecho. El pad de control servía para orientar el golpe y, de paso, para seleccionar a que altura se realizaría (golpe bajo o alto). Había un tercer botón que sólamente podía utilizarse cuando la barra de K.O. se llenaba. Dicho indicador se incrementaba cada vez que nuestro puño impactaba en el contrario, decrementando su nivel cada vez que nuestro oponente nos inflingía algún daño. Con la barra de K.O. a tope, un simple golpe podía dar con los huesos del púgil contrario en el suelo. Un genial simulador de boxeo que nos enganchó a todos durante mucho, mucho tiempo.



# SUPER PU




*El aspecto cómico de la secuela de **Punch Out!!** se veía en cada uno de los movimientos de los púgiles. Éste, en concreto, parecía un poco...*

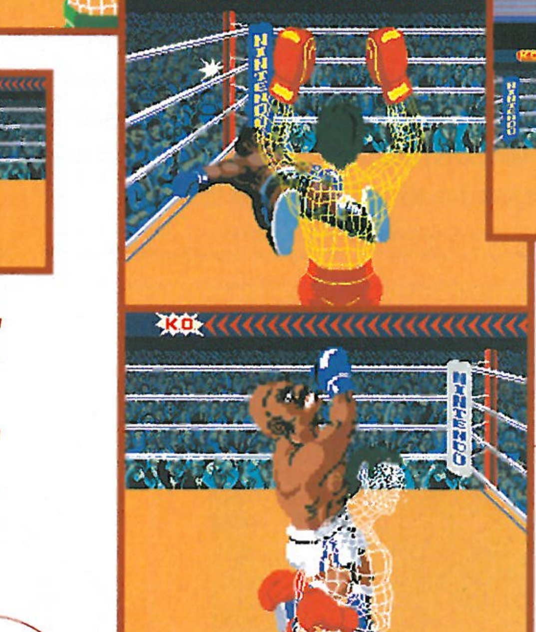
***Bear Hugger** era, con diferencia, el púgil más torpe de todos, aunque tenía un golpe especial capaz de acabar con nosotros en un instante. Solía ejecutarle tras recibir un K.O., aunque era fácilmente defendible golpeándole en los morros justo en el momento en que se acercaba.*

**SUPER Information**
**PUNCH OUT!!**

| | |
|---|---|
| COMPAÑIA | NINTENDO |
| AÑO | 1984 |
| GENERO | BOXEO |
| PUGILES | 6 |

**SUPER Information**
**SUPER PUNCH OUT!!**

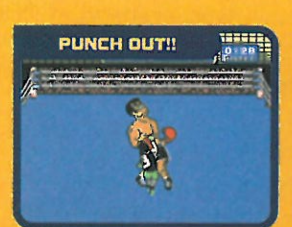
| | |
|---|---|
| COMPAÑIA | NINTENDO |
| AÑO | 1984 |
| GENERO | BOXEO |
| PUGILES | 5 |



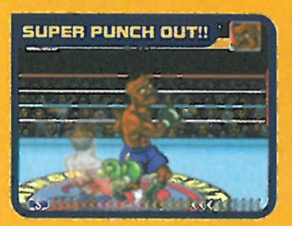
*Había versiones de la coin-op con guantes de boxeo en los que había que meter las manos (dentro había un hierro con el que sujetar mejor los puños). Era poco higiénico, pero bastante más cansado.*

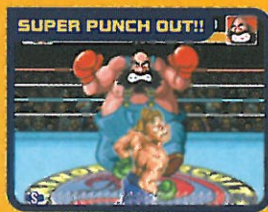
# NCH OUT!!

Las diferencias entre ***Punch Out!!*** y ***Super Punch Out!!*** eran más estéticas que de jugabilidad. Ahora el juego tenía un aspecto mucho más cómico que el anterior, con personajes que, lejos de parecer simples boxeadores, parecían sacados de un circo. Una de las curiosidades del juego, con respecto a su predecesor, era el hecho de que ***Super Punch Out!!*** sólo contase con cinco púgiles, frente a los seis de ***Punch Out!!*** Además, los ataques de los enemigos, cuando estos se reponían de un K.O., eran mucho más espectaculares, con movimientos inverosímiles que pretendían, más que nada, alimentar la sonrisa de los jugadores. El sistema de combates era de nuevo, el mismo que en ***Punch Out!!*** Se combatía con cada púgil en busca del campeonato del mundo que, una vez obtenido, había que defender de forma indefinida. Ésa era una de las curiosidades del juego, ver recoger el cinturón de Campeón Mundial y, de paso, cambiar el calzón por un color mucho más llamativo. Por lo demás, ***Super Punch Out!!*** no variaba en absoluto.



ROCKY / ROCCO




**Versiones. NES, en 8 bits y Super Nintendo, en 16 bits, fueron las únicas versiones «oficiales» que se hicieron de Punch Out!!. La primera, que se llamó Mike Tyson's Punch Out!! en Estados Unidos, era una particular versión con gráficos pobres pero muy divertidos. Super Punch Out!! para SNES era una maravillosa versión, repleta de modos de juego, con un apartado gráfico soberbio. También os acercamos Frank Bruno's Boxing y Rocky (Rocco en U.K.) que aparecieron para los ordenadores de 8 bits y que calcaron a Punch Out!! en muchos aspectos del juego.**

# línea directa

Coordinado por **DOC**

**A partir de ahora, esperamos recibir menos cartas con preguntas referentes a PlayStation 2, ya que esa impresionante Revista Oficial, creada por los más profesionales periodistas del mundo lúdico, aclarará la mayoría de vuestras dudas. Vale, vale, nos habéis pillado, la revista la hemos hecho nosotros, pero ¿acaso no es impresionante?**

Enviad las preguntas a **doc.superjuegos@grupozeta.es** o a Ediciones Reunidas S. A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre **LINEA DIRECTA CON DOC.**

## ¿ANTI-ALIASING?

**Hola Doc,** ¿Qué tal vas? ¿Querrás responder estas preguntas?
1) ¿Veremos algún nuevo capítulo de la saga *Castlevania* en **PlayStation 2**?
2) ¿Para cuándo saldrá en **España** *Klonoa 2*, *Silent Hill 2*, *Onimusha* y *Shadow Of Memories*?
3) ¿Es verdad que **Capcom** sacará un *Resident Evil: Code Veronica* para **PS2**?
4) ¿En qué consiste el *Anti-Aliasing*?

**Agustín Alonso Tomás, Cartagena.**

**Voy muy** bien. Pues claro que responderé tus preguntas, ¿Qué iba a hacer sino?
1) Por ahora, los *Castlevania* más cercanos son *Circle Of The Moon* para **GBA** y *Castlevania: Dracula* para **PSX**. Para **PS2** habrá que esperar.
2) Lo único que te puedo adelantar es la fecha de lanzamiento aproximada en **Japón.** *Klonoa 2*, 22/03/01; *Silent Hill 2*, verano; *Onimusha*, 25/01/01; *SOM*, ?/?/? (se ha retrasado).
3) Sí, se llamará *REC:V Complete* y estará mejorado con respecto a la versión de **Dreamcast**.
4) Es una técnica que interpola los píxels de los gráficos, suavizando el aspecto de un juego.

## ¿ZELDA O FF?

**Mumph,** Doc. Soy Kenny y tengo unas dudas que me gustaría que me aclarases:
1) A excepción de *Final Fantasy X y XI*, ¿Qué RPG's importantes saldrán para **PlayStation 2**?

2) ¿Se sabe algo más sobre *The Bouncer*?
3) ¿*Zelda* o *Final Fantasy*?
4) ¿Saldrá *Dragon Quest VII* en **España**?

**Kenny, Vigo.**

**¡Dios mio!** ¿No han matado a Kenny? Bueno, pues tendré que responder...
1) Por ahora *Dark Cloud* y *Popolocrois III* son los únicos rivales de los *Final Fantasy*.
2) Échate un vistazo a la sección Made In Japan y disfruta.
3) Los argumentos de la saga *Final Fantasy*, más adultos, me hacen decantarme por la saga de **Square** en lugar de la de **Nintendo**.

## TERMOMETRO

**CALIENTE**
La nueva e impresionante revista **PlayStation 2 Revista Oficial - España**. ¡Y es que la hacen unos auténticos genios!

**TEMPLADO**
Microsoft retrasa el lanzamiento de su esperada X-Box en Europa hasta el comienzo del año 2002.

**FRIO**
SNK ha vendido la licencia para programar KOF'2001 a una desconocida compañía coreana llamada Eolith.

## RPG'S PARA DC

**Colega Doc,** Necesitamos tus conocimientos y opiniones:
1) ¿Que grandes Beat'em-up saldrán para Dreamcast aparte de Capcom vs SNK?
2) ¿Saldrán estos títulos en DC: Outcast, Alone in the Dark 4, Soldier Of Fortune?
3) ¿Se juega bien sin ratón a Quake 3, Age Of Empires 2 y Half-Life?
4) ¿Que RPG's saldrán para DC en castellano en el 2001?

Sergio Díaz, Málaga

**Que tal,** Sergio & Co. A ver si consigo aclararos las cosas:
1) Los más inmediatos son Fighting Vipers 2, Rival Schools y Spike Out.
2) Alone In The Dark: The New Nightmare y Soldier Of Fortune si; Outcast, no.
3) No. Es imposible igualar con un control pad el control obtenido en ese tipo de juegos a través del teclado y el ratón.
4) Phantasy Star On-Line, Skies Of Arcadia y Grandia II son los más importantes.
4) Su aspecto clásico bidimensional le pondrá difícil la salida en **EE.UU.** y en **Europa**.

## ¡OLIVER, BENJI!...

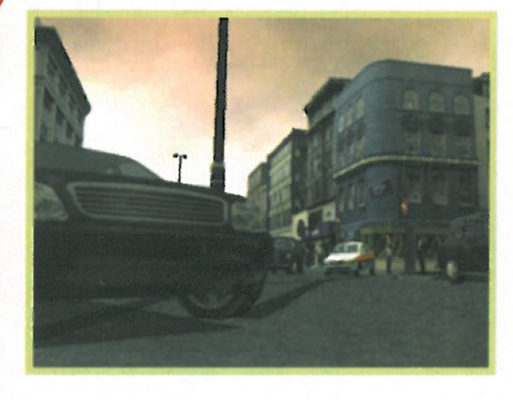
**Hola Doc,** soy Princess. Gracias por responderme:
1) ¿Merece la pena comprar una **Super Famicom** teniendo en cuenta que me gustan mucho los juegos de manga?
2) ¿De qué va el «Campeones 3» de **Famicom**? ¿Es un RPG? ¿Es jugable aún en japonés?
3) ¿Con **PS2** se puede entrar en Internet?

Princess Baby.

**De nada,** a ver si aclaro tus dudas:
1) Si puedes conseguir los juegos a un precio asequible, no es una mala idea.
2) Es igual que todos los demás, un juego de fútbol en el que tendremos que avanzar en el campo a base de menús. Normalmente no tiene muchas opciones, así que una vez aprendidas las opciones no resulta muy difícil jugar en japonés.
3) Aún no, pero en **Japón** ya hay un par de compañías que han creado *modems* de 56kbps. para **PS2**.

## THE GETAWAY

**Hola Doc,** te hago unas preguntas que a buen seguro sabrás responder; ahí van:
1) Tengo una recientísima **PlayStation 2**, el *TTT* y el *FIFA 2001*. ¿Qué otro juego me recomiendas teniendo en cuenta que los de coches no me gustan mucho?
2) ¿Para cuándo *The Getaway*?, ¿Será una especie de *GTA2*?



3) ¿Qué tal está *Evergrace*? ¿Y *Orphen*?
4) ¿Qué tal van las ventas de **PS2** en **España**? ¿Es cierto qué han igualado a las de **DC ?**

«Anónimo», vía e-mail.

**¡Hola!** Seguro, seguro, que sabré responderte:
1) *SSX*. No hay nada mejor.
2) Parece que en verano será el momento escogido por el **Team Soho** para lanzar dicho título. El desarrollo -parece- similar al de *GTA*.
3) Ambos son de desarrollo similar, dos action-RPG algo insulsos, aunque el mejor de los dos el *Evergrace*.
4) Las **PlayStation 2** se están vendiendo como rosquillas. Sólo en **Japón** se han igualado las ventas de **Dreamcast** y **PlayStation 2**.

## CARTA DEL MES

**No sabéis como me molesta vivir en una sociedad llena de ignorancia y desprecio, la vida no es sólo bella y agradable, ya que todo tiene su lado negativo.**
**Los videojuegos son seres inertes que nos hacen vivir mil y una sensaciones a todos aquellos que lo sabemos disfrutar.**
**Los telediarios, en cambio, los usan como último remedio cuando no tienen nada que criticar. Hemos visto varias pruebas flagrantes de ello en estas recientes vacaciones navideñas protagonizadas por supuestos abanderados de la moral, defensores del bienestar infantil (cuándo comprenderán que los videojuegos, como otros medios de entretenimiento, están destinado a todo el público, tenga la edad que tenga) Así que ya sabéis, jugones, a palabras necias oidos sordos.**

Bénelo Nsé

## Las cien rutas del año 2001 por España en VIAJAR

Cada año que comienza ofrece 52 relucientes fines de semana en los que disfrutar del ocio y del tiempo libre. Llenarlos con propuestas de viajes interesantes y atractivas es el objetivo del número de febrero de VIAJAR, en el que se ofrece un detallado informe con las rutas del 2001 por España, con cien propuestas de escapadas por todas las regiones y para todos los gustos.

Cien alternativas viajeras para elegir destino y no quedarse ni un sólo fin de semana en casa. En este número, además, la tercera entrega de la serie Portugal de cerca, este mes se dedicada a Oporto. Un recorrido, en siete días, por El Cabo, en Suráfrica, visitando parques naturales, ciudades, tribus, y los dos océanos que se unen en el Cabo de Buena Esperanza. Los hoteles de las mil y una noches en la medina de Marrakech. Las esplendorosas huellas y los palacios de los maharajás en el Rajastán. Los mejores cortijos para recorrer los pueblos blancos de Cádiz. Los viajes espaciales . Comparativas de precios para viajar a Jamaica, Venecia y Japón, y un dossier sobre empresas españolas que organizan rutas de senderismo con raquetas de nieve. Y, como cada mes, un viaje gratis para dos personas con el Test Geográfico; en febrero, al hotel Meliá Don Pepe de Marbella. No te olvides . VIAJAR todos los meses en tu quiosco

LO MEJOR DEL QUIOSCO

## MAN: superexclusiva con Monica Belluci

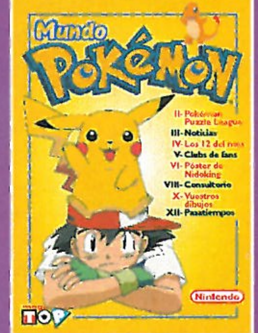
La actriz italiana más ardiente y sexy de Europa se consolida definitivamente en el cine internacional. No es para menos. Su belleza, sus medidas (89-60-89) y sus últimas interpretaciones en«Bajo sospecha», con Gene Hackman, y en «Malena», a punto de estrenarse, donde encarna a una joven viuda siciliana que se pierde por un chaval de 13 años, confirman que su impacto cinematográfico no es sólo por su conocida afición a llevar ligueros sino por su talento indiscutible; algo que espera demostrar con rotundidad en«Astérix II», donde se atreve con el papel de Cleopatra. MAN te lo ofrece todo de la nueva«sex symbol»: portada, entrevista exclusiva, superdesplegable interior y reportaje fotográfico exquisitamente erótico. También, en el número de febrero, conversamos a fondo con Concha Dancausa, responsable del Instituto de la Mujer, Benicio del Toro, el joven«secundario de oro»de Hollywood, Kate Hudson –la hija de Goldie Hawn, que ya triunfa en la gran pantalla–, la guapísima y estupenda actriz Silvia Abascal, el cantaor José Mercé, la estrella del pop Robbie Williams, el tenista Joan Ballcells y el periodista Lorenzo Milá. Además, no te pierdas un amplio reportaje de 24 fotos con seis de las chicas más sexys de la tele y tres propuestas que marcan estilo: en una te damos las claves de cómo aprender a volar, en otra buceamos en el nuevo Berlín, la ciudad más en alza del Continente, y en la tercera te orientamos sobre la moda más cómoda para el fin de semana.

## Vive la velocidad en la nieve con el juego que te regala CNR

¿Cuánto hace que no sientes un buen subidón de adrenalina? Con Desafío en la nieve lo tienes muy fácil. Cálzate los esquís, el snowboard o sube a lomos de una velocísima moto de nieve . Porque en este fantástico simulador te enfrentarás a una vertiginosa carrera contrarreloj. Atraviesa las puertas de la pista gigante. Alcanza la máxima velocidad en las pendientes. Consigue puntos realizando arriesgadas acrobacias, o completa ocho vueltas en el mínimo tiempo posible, en la pista oval. Déjate llevar por la banda sonora y alucina con la calidad de los gráficos. Enciende tu ordenador, grita "¡Pistaaaa!" y demuestra de lo que eres capaz. En febrero CNR te enseña a crear el mejor ambiente para seducir a tu pareja. Te explicamos cómo son y cómo piensan los adolescentes. Cúales son los destinos más peligrosos del mundo, qué alternativas existen para sustituir a los motores gasolina y cuáles son los teléfonos de urgencia que deberías tener a mano. Te contamos todo sobre la última película de Tom Hanks , lo último en equipos para que te conviertas en un auténtico DJ y cómo puedes conseguir dinero simplemente navegando por Internet. ¡No te lo pierdas!

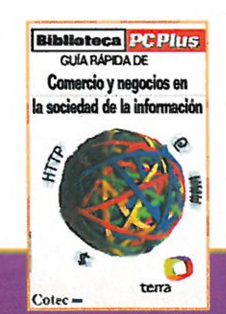
## MEGATOP te regala una cartuchera para tu Game Boy Color

MEGATOP lleva este mes un regalo: la cartuchera oficial de Game Boy Color. Hay varios modelos: Súper Mario, Wario y Donkey Kong. En la revista, encontrarás un especial San Valentín con consejos para ligar; Entrevista a Estopa, el fenómeno musical del momento; los últimos estrenos de cine; el suplemento Mundo Pokémon y muchas cosas




## Las últimas regrabadoras de CD-ROM

PC PLUS llega cargado de pruebas comparativas. A la hora de elegir, qué mejor que disponer de una colección con lo mejor que hay en el mercado.En esta ocasión se han incluido las regrabadoras más rápidas, los últimos equipos con el procesador Pentium 4, los programas de traducción más eficaces y los mejores servicios de correo gratuito. Primera toma de contacto con la Beta 2 de la suite Office 10. Los Interesantes informes sobre Whistler, el próximo sistema operativo de Microsoft, cómo reinstalar Windows y la mejor manera de navegar y ganar dinero. Los mejores productos de hardware y software como el ATI Radeon All-In-Wonder, HP Photosmart 912, Proview DX-797 y AutoCAD 2000i. ¡Ah, y que no se te olvide! PC PLUS regala la colección de 7 libros de Internet «Guía Rápida». Como colofón, un magnífico SuperCD con acceso gratuito a Internet .



LO MEJOR DEL QUIOSCO

Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

## ¡CONECTATE!

## TOP NECIO

1. **Nemesis the new boss** — VALE, REDACTOR JEFE, PERO VIRGEN
2. **Dani3pe-do** — HOMOSEXUAL LIMPIO Y ENGOMINADO
3. **Tania Doris** — LA EDITORA DE LOS ENOJOS VARIOS
4. **Moonlight** — EL «CULOSUCIO» DEL SUR
5. **Iturrioz & Molokai** — NADA TIENE DE ESPECIAL...

### Una bella asturiana me insulta con bastante ganas

*¿Qué tal por la redacción? LLevo más de un año «enganchada» a **SUPER JUEGOS** y, aunque siempre leía tu repugnante apartado, nunca me había pasado por la cabeza escribirte una carta (¿¿¿a ti??? ¡¡Ja!!) a pesar de la fuerte ira y el coraje que sentía al leer cada una de las líneas de tus patéticas y groseras respuestas hacia los pobres inocentes que te escriben. Por fin me he decidido (no sé ni cómo me rebajo a dirigirme a un batracio como tú, aunque sea por carta) así que ahí van unas cosillas que deseaba decirte desde hace tiempo:*

*1) ¿Acaso eres un maldito acomplejado? ¿Es por eso que necesitas meterte con todo el mundo, para que no te marginen?*

*2) Si aún no te has dignado ni una vez a mostrar tu careto ni ninguna parte de tu mugroso cuerpo en la revista, ¿Cómo tienes el valor de presumir de ello?*

*3) ¿En la cama también eres tan cobarde? (...)*

*4 ) No vuelvas a insultar a **The Elf**, me cae bien y tiene mucha más categoría (...).*

*Para ser mi primera carta (¡Vas que chutas con ella, feto!) está muy bien así, no pienses que te voy a escribir más. Esto ha sido una muestra de cómo una mujer te puede dejar en ridículo sin necesidad de usar tu lenguaje de pingüino gangoso. (...). Me despido.*

Sonia O. F., Asturias.

**Nota del Golfo:** *Aprovecho el espacio sobrante dejado por esta carta para hacer un llamamiento a toda **España**. Hace unos meses nos dejaron en la puerta de la redacción una canastilla con un mostrenco de 140 quintales de peso llamado **Dani 3PO**. Por favor, rogamos a sus padres que pasen a recogerlo. No hace más que enguarrarse encima, llorar y pedirle a nuestro director de arte que le dé el pecho. En caso de que sus padres no le quieran, estaríamos encantados de endosárselo a cualquier mafia de tráfico de órganos, trata de blancos o matadero en general...*

Hermana, a lo largo de estos años me han enviado cosas infinitamente más fuertes que tu patética carta. He llegado a recibir una cucaracha viva dentro del sobre, un pañuelo usado, y, lo peor, incluso una foto de **De Lúcar** depilándose la línea del bikini. Comparado con eso, tu misiva es un puro camelo. A lo mejor haría llorar a **Aaron Carter**, **David el Gnomo** o cualquier otro de tus ídolos... Tus preguntas:

1) ¿Con este pedazo de cuerpo que me ha dado Dios, cómo no voy a estar acomplejado? Desde pequeño he visto cómo las mujeres me deseaban y los hombres me envidiaban. Y eso, quieras o no, marca a cualquiera, incluido a un coloso como yo.

2) No presumo ni la mitad de lo que debería. En cuanto a lo de mostrar mi físico de Dios griego en la revista, yo no tengo la culpa de que las imprentas estallen por los aires ante la imposibilidad de reproducir toda mi grandiosidad en una plancha de papel. Si quieres conocerme, ven un día a la redacción: volverás a **Asturias** con una sonrisa...y si eres buena, quizás con algo más que eso.

3) No acabo de entender tu pregunta. ¿Cobardía en la cama? Lo único que haría huir de ella sería el olor de tu ropa interior.

4) **The Elf** no necesita insultos, bastante sufre con su vida sentimental como para tener que hacer encima leña de él. ¡Pobre diablo!

Respecto a lo de si una mujer jamás me ha dejado en ridículo como tú «lo has hecho»... ¿cuántas veces os tendré que repetir que yo no hago distinticiones por sexo, religión o ideas políticas? Para mí todos sois igual de descerebrados, seas un fulano, una fémina o un mapache superdotado que haya aprendido a escribir cartas y limpiarse el trasero.

**Nota del Golfo**: Vuelvo a aprovechar este espacio sobrante para fines sociales, culturales y humanitarios. Por favor, si alguien encuentra la hombría de **The Scope** tirada por la calle, enviadla por correo urgente a la siguiente dirección: «Pepo, déjate de mariconadas y vuelve a ser un hombre. Apartado de Correos 647362. Madrid». Su parienta, y todos sus compañeros heterosexuales en general (salvo **Tomás**, por motivos evidentes), os lo agradecerán infinito.

## GOLFOMENSAJES

***El Golpe.*** No te preocupes, a **Doc** ya le hemos quitado el *Dual Shock* de los calzoncillos. Ahora lo usa **The Scope** como masajeador capilar.

***Bigber.*** Tienes razón, me meto demasiado con las madres. Cambiaré el «chip»... ¿Te ha dicho alguien que tu padre esnifa anacardos?

***Moonlight.*** Tienes tanto éxito dibujando como tu endocrino poniéndote dietas. Y tu humor es patético. Prefiero leerme el diario sexual de **De Lúcar** titulado «La rubia de las gomas que me acosaba y que misteriosamente desaparecía cuando llegaban mis compañeros de curro». Me lo paso mucho mejor.

***Princess Baby.*** Recibí alto y claro tus mensajes a mi *email* para chicas (sgolfo@yahoo.es). Lamentablemente esa foto de la que hablas se debió extraviar o la robó el cartero para usarla de antirrobo.

***@ustin Flowers.*** Mándame un dibujín de gente de la revista o de la sección y te publico tu dirección para que te escriban los necios.

***Sixfingers.*** Con este apodo escribe otra vez el inepto del **Flowers** haciéndonos creer que es su hermana. Tronca, ya sabes, foto de tu canalillo y empezaremos a tomarte en serio.

***Bellas.*** Ya ves tronco que este mes no he tenido espacio para los dibujos. A ver si me dejan el que viene, ya que desde que **Nemesis** es Redactor Jefe no me deja expresarme.

***Begoña Andrés.*** Sigo esperando que recojas tu refajo del pomo de la puerta del armario... no me atrevo a acercarme... se mueve.

***Davinia Daw.*** Sigo esperando la foto y tu número de teléfono para suspender juntos.

***Y al resto...*** que os reviente la vejiga.

## El mal de las vacas locas pasa al ser humano

*¡Hey **Super Golfo**! ¿Cómo va tu vida? Supongo que irá tan patética como siempre. Y es que es normal, porque eso de hacer el amor con abuelitas todas las noches no es muy bueno para la salud. Pero en fin... así eres tú. Bueno, yo soy **Rob Ruiz**, pusiste mi foto en la necioteca hace algunos meses diciendo que yo era un hortera, pero te aseguro que yo no soy hortera en absoluto. Si hay algún hortera eres tú (bueno, tú no llegas ni a eso). En resumen: fuck you!!!*

*1) He oído rumores acerca de tu homosexualidad. La verdad es que yo creo que son ciertos... Venga, confiésate y sal del armario. ¿Entiendes?*

*2) Eres despreciable. Llamas cobarde a los que no te mandan foto, y tú en todos estos años o has mostrado ninguna tuya. ¿Es que no quieres que te reconozcan en el club de alterne gay?*

*3) He conocido por Internet a uno de los necios de la sección, **Jarm**, y parece aún más necio que en la revista. Nació el mismo día que yo... ¿Qué opinas de él?*

*4) Esta es una pregunta muy simple que quiero que me respondas... ¿Eres de los que usan la puerta de detrás?*

*5) Seguro que escondes un oscuro pasado. ¿A qué te dedicabas antes de decir gilipolleces en las revistas? ¿A pasar las noches en un pub haciendo de Drag-queen?*

*6) A ver si te sabes esta: ¿quién era la morsa?*

*Bueno, nada más SuperGolfo. Espero que te mueras algún día de éstos (es broma tío). Espera, se me olvidaba. Aquí está mi email: rob_ruiz@teleline.es. Hasta la próxima.*

**Rob Ruiz, Los Balcones (Alicante)**

Tienes razón, hacer el amor con abuelitas no es bueno para la salud... Sobre todo para la de tu abuela, que parece mentira que le hagas esas cosas... y eso teniendo en cuenta que hace diez años que la enterrasteis. Ya hacerse llamar **Rob** es una horterada... así que reconoce tu condición, como hizo tu padre en el ejército cuando se le encasquetó el cetme en el recto. Por cierto, un consejo. Vale que esas dos palabras son las únicas que sabes en inglés, acostumbrado a escucharlas de la boca de las turistas, pero no significan lo que piensas. En inglés, lo que querías decirme es *I love you*.

1) Lo siento amigo **Rob**, no soy homosexual. Siento desilusionarte, pero tendrás que seguir buscando a alguien que comparta tu afición por rascar intestinos. Intenta escribir a **Nemesis**, nuestro redactor jefe. Está tan desperado que se lleva las fotos de **Russell Crowe** para hacerse serigrafías en los gayumbos. Creo que os compenetraríais debuti.

2) Lo que no quiero es imaginarme a gente como tú abrazando mi foto entre las sábanas. Soy tan atractivo que tengo que ocultar mi rostro para evitar cambios de sexo y rupturas sentimentales. Fíjate tú mismo... me amas ya sin verme... que asco.

3) Parece ser que ese día debería marcarse en negro. Pues opino como de ti... Fracasados vitales que intentan algo de notoriedad para tirarse el pisto con los colegas e intentar perder su imagen triste.

4) Estás muy mal... Siéntate en un paraguas.

5) Antes de decir gilipolleces en la revista decía gilipolleces al oído de tu madre. Lo bueno es que mecreía y me compraba los cigarros que apagaba en tu cara de panocho.

6) No conozco a toda tu familia.

Sé que esperas que me muera para hacerme lo mismo que tu abuela. Sigue esperango, sátiro.

***N. del Golfo**: La vida de **Dani3po**, Capítulo II. Trescientos bocatas más tarde,y con 13 años, a nuestro pequeño héroe le empezó a salir vello en el cuerpo, pero engominado. Eso unido al calor de su ciudad, le obligaron a andar a pasitos con los muslos pegados. De ahí su fama de sarasa...*

# Resultados de los concursos

## GANADORES CONCURSO EA SPORTS

Los ganadores de 1 Juego F1 Champion Ship Season 2000 y 1 Tiger Woods PGA Tour Golf 2001 han sido:

José Ignacio Badera Peña (ZARAGOZA)
William Lanuzga Mandigma (BARCELONA)
Rafael Platero Aza (BADAJOZ)
Toni Font Gisbert (BARCELONA)
Sergio González Cucurull (CANTABRIA)
Guillermo Mira Llopis (SALAMANCA)
Emilio José Delgado Algarra (HUELVA)
Manuel Piñeiro Jiménez (TARRAGONA)
Eduardo Lozano Sánchez (MADRID)
Sergio Martínez Gan (ZARAGOZA)
Raúl Jiménez Cembellín (SALAMANCA)
Guillermo Pérez García (HUELVA)
Miguel González Román (GUIPUZCOA)
Juan Carlos García Nieto (MADRID)
Valentín Araujo Almirón (BARCELONA
Alejandro Suárez Alvarez (ASTURIAS)
Juan Luis Montero Pardo (VALLADOLID)
Ekoitz Egaña Iturralde (GUIPUZCOA)
Ryan Capitle Tomás (MADRID)
Dimas Megías Carazo (GRANADA)
David Sesmero Saez (ALAVA)
Juan Gaviño García (CADIZ)
Alfredo José Fajardo López (ALBACETE)
Javier Martín Pérez (BARCELONA)
Juan Antonio Peris Romero (CASTELLON)
Javier Viñuela Salarraga (VIZCAYA)
Juan José Olivares Jiménez (LAS PALMAS)
Sergio Aguilar Simón (MALAGA)
Sergio Pérez Fuente (BURGOS)
Diego de Miguel Salamanca (LA RIOJA)
Juan Carlos Delgado Prieto (CORDOBA)
Carlos López Rabadán (MADRID)
Pedro Medina Palomares (BARCELONA)
J. Pablo Vicente Casino (TERUEL)
Bernabé Montero Funes (GERONA)
Alejandro Fortea Casmitjana (VALENCIA)
Angel Mª Sanz Atxutegui (VIZCAYA)
José Manuel Sánchez Mora (BARCELONA)
Carlos Casado Freire (PONTEVEDRA)
Gustavo Adolfo Hitos Madrid (GRANADA)



## GANADORES CONCURSO DINO CRISIS 2

Los afortunados ganadores de 1 Juego Dino Crisis 2 Promocional han sido:

Naty Gallego Onis (MADRID)
Francisco Piñeiro Ansede (LUGO)
Felipe Prieto Millán (SALAMANCA)
Juan Ramón Mir Sánchez (VALENCIA)
Daniel Saldaña Pariente (PALENCIA)
Miguel Angel Fernández Vázquez (VIZCAYA)
José Pedro Aguilar Leo (MURCIA)
José María Mayoral Domínguez (LA CORUÑA)
Marcos de Castro Corredera (MADRID)
Oriol Fusteguers Rosich (BARCELONA)
Maribel Estévez Vargas (BARCELONA)
Alex Tinajero Montoya (CIUDAD REAL)
Claudio Franco Gutiérrez (PONTEVEDRA)
Pedro José Caro Garrido (GRANADA)
Alfonso Martínez Herrero (LEON)
Agustín Martín Mosquero (MADRID)
Francisco Pérez González (MALAGA)
Cristian Mas Gil (VALENCIA)
David Aracil Serra (VALENCIA)
Oscar Santamaría Guinea (ALAVA)
Francisco Iglesias Periáñez (CACERES)
Roberto Martín Fernández (ZARAGOZA)
Manuel Mochón Vázquez (LERIDA)
Angel Rodríguez Candelabro (NAVARRA)
Mercedes Vidal Requena (MADRID)
David Rivas Gómez (LA CORUÑA)
Ramón García Gancedo (CANTABRIA)
Felipe Fernández Medrano (BURGOS)
Sergio Ruiz Sanz (SEGOVIA)
Miguel Carrión Cotta (MALAGA)
Nicolás Ariza Medialdea (GRANADA)
Fco. Javier Martínez Estella (ZARAGOZA)
Luis López Guerra (LEON)
Javier de Francisco Somoza (MADRID)
Fco. Javier Vaca Lumbreras (BADAJOZ)
Manuel Trillo Paredes (MADRID)
Andrés Jesús Moreno Rus (JAEN)
Jacobo García Blanco (MALAGA)
Javier Monllor Román (ALICANTE)
Francisco Galán Soria (BARCELONA)
Francisco Navarro Morote (ALICANTE)
Juan Antonio Vera López (ALMERIA)
Paulo Riesco Silva (VALLADOLID)
Ricardo García Buendía (CUENCA)
Santiago Sánchez Pérez (ZARAGOZA)
Francisco Jesús Pineda Ortega (CADIZ)
Fco. Javier Escobar García (MALAGA)
Valentín Fco. Martín Hernández (TARRAGONA)
Noelia Velasco Martín (SEGOVIA)
Miguel Villalba Hernández (MADRID)

# DESLÍZATE

## Vive la velocidad y el riesgo con el CD-ROM 'Desafío en la nieve' que te regala CNR

¿Cuánto hace que no sientes un buen subidón de adrenalina? Con *Desafío en la nieve* lo tienes fácil. Cálzate los esquís, el *snowboard* o sube a lomos de una moto de nieve y lánzate a sentir la emoción de los deportes más extremos. Porque con este simulador te enfrentarás a una vertiginosa carrera contrarreloj. Déjate llevar por la trepidante banda sonora y atraviesa las puertas de la pista gigante, alcanza la máxima velocidad en la de descenso o realiza acrobacias en la de salto. Enciende tu ordenador, grita "¡Pistaaaa!" y demuestra de lo que eres capaz.

Los deportes extremos de invierno más espectaculares reunidos en un CD-ROM: esquí, snowboard y motos de nieve.

JUEGO CD-ROM PC

DESAFÍO EN LA NIEVE

CNR

Windows 95/98

Requiere DirectX 7 o superior (incluido en una carpeta del CD-ROM) y tarjeta aceleradora 3-D

*Las carreras más endiabladas sobre la nieve en una contra... tabla de surf y motos; con descensos rápidos, eslalon, sal...*

**gratis con el número de febrero**

CNR

revista mensual para seres inteligentes

Nº 48 FEBRERO 2001 • 375 PTAS • 2,25 EUROS

CÓMO CREAR EL AMBIENTE PARA ACABAR CON TU LIGUE EN LA CAMA

Regalo Super Juego CD-ROM Desafío en la nieve

DE QUÉ VA LA GENERACIÓN SCREENAGER

LOS BENEFICIOS DE DORMIR BIEN

LOS VIAJES MÁS PELIGROSOS

LO ÚLTIMO EN TRADUCTORES

CÓMO ORIGINAR VIDA EN OTROS PLANETAS

MOTORES ECOLÓGICOS PARA EL FUTURO

WEBS QUE DAN DINERO

CUIDADO CON LOS ALIMENTOS CADUCADOS

CÓMO EVITAR LOS RIESGOS LABORALES

**ya a la venta**

Y para que te sigas poniendo a prueba, en febrero CNR te enseña a crear el mejor ambiente para **seducir a tu pareja**. Además, te explicamos cómo son y cómo piensan los **adolescentes de última generación,** cuáles son los **destinos más peligrosos** del mundo, qué alternativas existen a los **motores de gasolina** y cuáles son los **teléfonos de urgencia** que siempre deberías tener a mano. También te contamos todo sobre ***El náufrago,*** el filme por el que **Tom Hanks** puede hacerse con un nuevo Oscar, y te explicamos cómo puedes **conseguir dinero navegando por Internet.** ¡No te lo pierdas!

**Una publicación de Ediciones Reunidas** GRUPO ZETA